MAGAZINE
KAPPA
36
GIUGNO 1995
LIRE 5.000
ZETA
FATAL FURY
OH, MIA DEA!
ISSHUKU IPPAN
GUN SMITH CATS
KC KODANSHA
CONCORSO PER GIOVANI AUTORI DI FUMETTO
I VINCITORI!
EDIZIONI
STAR COMICS

Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 36 - GIUGNO 1995

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Segretaria di Redazione:
Sara Sereni Lucarelli
Amministrazione:
Vania Catana

Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering e Adattamento Grafico:
Sabrina Daviddi
Proof Reading:
Monica Rossi
Hanno collaborato a questo numero:
Monica Piovan, Nicola Roffo, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

Un numero un po' particolare, questo Kappa: ben *tre* conclusioni in un solo colpo! La prima è quella di **Fatal Fury**, il fumetto 'commerciale' che ci ha permesso di far conoscere i personaggi fissi della nostra rivista a un pubblico più vasto; la seconda riguarda **Zeta**, che grazie alla storia del grande Katsuhiro Otomo ci ha divertito intelligentemente, trattando di un tema sociale scarsamente affrontato nei fumetti; la terza è quella di **Gun Smith Cats**... o meglio della prima lunga saga di questo manga poliziesco che sta conquistando centinaia di appassionati in più ogni mese. Cosa occuperà lo spazio delle due miniserie che si concludono? Lo abbiamo già detto parecchie volte, ma lo ripetiamo: torna in scena Kia Asamiya con **Assembler 0X**, il seguito dell'osannato e iper-demenziale **Compiler**, e torna anche la formula 'a ovetto Kinder', cioè 'ogni mese una sorpresa'. Inizia il quarto anno di **Kappa**... e inizia alla grande!

FATAL FURY

Re Butei è risorto, e la sua ombra demoniaca inizia a estendersi come un alone di morte e distruzione. L'ultimo baluardo della razza umana è costituito dal gruppo dei Guerrieri del Lupo Famelico, nelle persone di Terry & Andy Bogard, Mai Shiranui, Jo Higashi e Big Bear; ma anche le loro tecniche segrete risultano di parecchio inferiori ai poteri di Re Butei, che ha venduto anima e corpo agli Inferi. Ma mentre lo scontro finale sta per avvicinarsi, una misteriosa aura avvolge Terry infondendogli un'energia sovrumana...

ISSHUKU IPPAN

Ah ah ah ah ah ah ah ah ah ah ah ah ah ah ah ah ah ah ah ah ah ah!

OH, MIA DEA!

Chiusa la saga del Grande Re del Terrore, e superato il breve interludio che ha visto lo scontro 'robotico' di Skuld e Megumi, prepariamoci ad addentrarci in una storia che creerà qualche grosso stravolgimento nella storia di Belldandy e Keiichi. Come ricorderete, Urd, Belldandy e Skuld rappresentano - nella mitologia nordica - le tre Norne che presiedono al destino dell'uomo e irrorano le radici dell'albero cosmico Yggdrasil: impersonano rispettivamente il passato, il presente e il futuro, e perciò anche le loro età sono decrescenti in questo ordine... Ma cosa accadrebbe se, per un errore nel sistema Yggdrasil (qui un colossale computer di controllo), i compiti delle dee fossero invertiti?

ZETA

Per sperimentare le potenzialità del computer della sesta generazione, il Pentagono stanzia un fondo di ricerca presso il ministero della sanità giapponese, spesando la creazione di un avveniristico progetto: un letto cibernetico per la cura automatica degli anziani inabili. Haruko, un'apprendista infermiera, fa di tutto pur di liberare il vecchio Kijuro dalla grottesca trappola di metallo e circuiti, e assieme a un paio di anziani hacker scopre il vero motivo dell'esistenza del modulo; per farlo reagire, i due digitalizzano la voce della defunta moglie di Kijuro, ma i coniugi... iniziano a conversare dirigendosi verso il mare e terrorizzando la città. E' così che il ministero della difesa predispone posti di blocco e forze armate senza giungere a niente, almeno finché non entra in scena Alfa, la versione finale dell'arma di cui Zeta è il prototipo...

GUN SMITH CATS

Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e sono due assi nell'uso - rispettivamente - di armi da fuoco ed esplosivi, ma la loro seconda attività è ben più redditizia e pericolosa: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascarne le relative taglie! Questo fa sì che il duo intralci però i piani di Gray, un pericoloso terrorista, che anche dalla prigione riesce ad agire indisturbato: progettata la fuga, il criminale contatta Bean Bandit, abile corriere e uomo d'azione che accetta qualsiasi incarico purché ben pagato! Nel tentativo di intercettarli, Minnie May viene rapita, e Rally si trova costretta a lanciarsi in un pericoloso inseguimento attraverso due stati. La situazione non piace al corriere, che invita più volte Gray a liberare la ragazzina; dal canto suo, Minnie May riesce con uno stratagemma a informare l'amica sulla destinazione finale del suo rapitore. Rally giunge sul posto, ma Gray è già pronto a vendicarsi di colei che gli ha portato via una mano con un colpo di pistola!

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO TRENTASEI

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese
NUMERO TRENTASEI

Nirvana - "Jobutsu"
da Zeta - 1991
La grande prova di Keiichi - "Morisato no Dai Shiren"
da Aa! Megamisama vol. 6 - 1992
Un nuovo inizio - "Aratanaru Tabidachi"
da Garoo Densetsu - Senritsu no Mahogai vol. 2 - 1994
Slide Stop - "Slide Stop"
da Gun Smith Cats vol. 3 - 1993
IN COPERTINA: Belldandy © Fujishima/Kodansha

QUANDO INKAPPAMMO NELLA STAR COMICS

Tre anni insieme sono un bel traguardo. Questo anniversario merita un editoriale diverso dal solito: non parleremo quindi dei nostri albi, di progetti futuri e sogni nel cassetto, ma di tutti gli amici che ci seguono da sempre in questo viaggio nel mondo dei manga. Voi compresi. Non vi abbiamo mai raccontato come è nato il mensile che tenete tra le mani, ma soprattutto cosa ha portato alla nascita dell'intero settore 'manga' della Star Comics. Gli ultimi mesi del 1991 sono stati particolarmente intensi per l'evoluzione del fumetto giapponese in Italia. Il nostro 'boss' Giovanni Bovini, dopo aver riportato i supereroi americani allo splendore di un tempo, aveva la ferma intenzione di contribuire all'esplosione del manga. Allo staff di giovani professionisti che un tempo lavoravano per la Star Comics spettava il compito di creare una testata che potesse far breccia tra gli appassionati del genere. Le uniche cose certe dell'intero progetto parevano il titolo ("Banzai") e l'editor (Luca Scatasta), dal momento che i titoli rimasti liberi dall'America erano davvero pochi. Il giovane ascolano che vi accompagna da anni nelle migliori X-letture è per noi un caro amico, e con lui abbiamo diviso tante esperienze lavorative (Play Press, Granata Press, Alessandro Distribuzioni...). E' lui che ci ha convinto a provare con la Star Comics, ed è proprio a casa sua che è nato il programma editoriale di **Kappa Magazine** (nonché il titolo della rivista) quando ancora non disponevamo di un computer e di un ufficio in cui lavorare. Per la verità i progetti per **Kappa** erano almeno un paio, visto che inizialmente non sapevamo quale linea privilegiare tra la commedia e il fumetto 'a tinte forti'. Nonostante la difficoltà dell'operazione, non volevamo passare attraverso il mercato americano per acquistare ciò che avevamo scartato in un'altra vita editoriale. Abbiamo fortunatamente trovato in Kodansha un partner eccezionale, pronto a premiare i nostri entusiasmi, e in Alessandro Distribuzioni un aiuto prezioso. Per un certo periodo abbiamo infatti 'soggiornato' nei suo uffici di via del Borgo, passando da un articolo per **Kappa** a un'impaginato per AD Anteprima, dal lettering di **Starlight** alla traduzione dell'ultimo capolavoro di Mœbius. Se siamo riusciti a incontrare i favori di un pubblico tutt'altro che passivo, il merito è di molte persone: perché un albo possa sfondare nelle edicole è necessario che ognuno faccia la propria parte. I nomi di Simona Stanzani, Rie Zushi e Sabrina Daviddi ci accompagnano sin dall'ormai mitico numero uno. Da allora molte cose sono cambiate (Simona vive oggi tra America e Giappone, mentre Sabrina è stata promossa anche alla grafica), ma il nostro gruppo di lavoro è rimasto pressoché invariato nel tempo. Annalisa Bassi e Mauro Daviddi ci hanno raggiunto alla Star già dagli ultimi mesi del 1992 e il loro lavoro è migliorato costantemente. Il 1993 ci ha regalato un bell'ufficio. All'inaugurazione della Sede Operativa della Star Comics (divisa equamente tra i 'giapponesi' e gli 'americani') hanno partecipato molti colleghi e disegnatori bolognesi... forse troppi dal momento che l'inquilino del piano di sotto ha iniziato a mal sopportarci in quanto 'giovani artisti irrequieti'. La primavera del 1994 ha visto un vertiginoso aumento delle nostre testate, tanto che il numero di uscite mensili è praticamente raddoppiato. Altri nuovi arrivi. Conosciuto in occasione del mitico *Kappa Party* al Cap Creus, Filippo Sandri era uno dei nostri più affezionati lettori. Nel giro di qualche mese si è ritrovato a lavorare come adattatore proprio per la Star Comics e presto lo vedrete all'opera persino come editor. Tiziano Capelli (già al nostro fianco in "Mangazine" fanzine) e Naomi Okita traducono manga, scrivono articoli e non sgarrano mai una consegna (il sogno di ogni redattore)... e ci hanno persino invitato al loro matrimonio! Rita Magelli (una delle nostre più attive letteriste) ha portato un nuovo look in redazione: zeppe trampolate, capello rosso fuoco, piercing... l'abbiamo subito trasformata in un personaggio da fumetti! Se sfogliate le pagine di **Sailor Moon** rimarrete incantati da Yagarita e vi verrà sicuramente voglia di scrivere alla sua posta. E che dire di chi ha reso Anime sempre più ricca e variegata? I ragazzi dell'ARICA, Cedric Littardi, Michele Romagnoli e, non ultima, Monica Piovan. Monica ci regala questo mese un saggio su Osamu Tezuka che ci mostra per la prima volta l'uomo e non la star. Il brano (estratto della sua tesi di laurea) ci ha colpito e abbiamo voluto che lo leggeste subito tutti, nonostante avessimo da poco parlato del maestro scomparso (anche se in relazione a *Lion King*). Come potevamo stare tutti nel piccolo ufficio di via del Borgo? Ora siamo in una zona più centrale, tra Granata Press e Marvel Italia (a pensarci bene, il nostro potrebbe essere il Triangolo delle Bermuda del fumetto giapponese!) e altri collaboratori ci stanno raggiungendo per permetterci (ogni tanto) un buon sonno ristoratore. Siamo sereni, stiamo tentando anche nuove strade (singolarmente o come Kappa boys) e sono finalmente scomparsi quegli attriti che ci coinvolgevano in sterili polemiche. Il tempo cancella ogni dissapore. Purtroppo a volte ci mette un po': l'importante è sapere aspettare.

Kappa boys

«Non è una semplice stagione che passa, ma un periodo che racchiude lo spirito dell'eternità... Un tempo felice che abbiamo passato insieme.» *Kyosuke, dal finale di Orange Road*

Un capellone decide di compiere un gesto estremo. A zonzo per una Bologna a fumetti si avvicina al negozio di un barbiere, intento a servire un distinto cliente. Un ripensamento, un urlo che provoca terribili conseguenze, una fuga disperata. Il barbiere non molla: vuole il suo scalpo. Anche il cliente partecipa nervoso all'inseguimento. La vicenda è paradossale, l'umorismo coinvolgente, l'autore Giuseppe Palumbo. Non ci sarebbe nulla di strano se **Cut** uscisse per la Phoenix Enterprise, per la quale il bravo autore pugliese realizza le avventure di *Ramarro* e altri piccoli capolavori. Queste *short stories* dal ritmo sincopato sono invece pensate e disegnate per un mercato molto diverso dal nostro: quello giapponese. Palumbo è da tempo sbarcato a Tokyo, dove collabora per la casa editrice Kodansha alla rivista "Morning". I primi due episodi sono già usciti con successo e altri sono attualmente in produzione. Una scelta interessante quella di presentare ai lettori giapponesi la creatività degli autori occidentali, che non si limita affatto ai lavori di Palumbo.

L'editor di Makoto "What's Michael?" Kobayashi e Masashi "Gon" Tanaka è uno dei professionisti più stimati di Kodansha. I personaggi che ha scelto di lanciare sul mercato sono stati campioni d'incasso e i rispettivi autori si sono trasformati di conseguenza in autentiche celebrità. In questo momento ha messo gli occhi su **Yuri**, un personaggio che molti di voi avranno forse visto stampato per una collezione di Swatch. Igort (o *Igoruto*, come si ostinano a chiamarlo in Giappone) è il grande incompreso del fumetto italiano: artista eclettico dalle straordinarie capacità (anche canore!) ha pubblicato forse più all'estero che nel nostro paese. Il Giappone lo ha ormai adottato: il robottino Yuri vanta già un volume a colori e una serie di mille pagine attualmente in cantiere. Un 'manga italiano' che potrebbe fare concorrenza persino ai fumetti di Toriyama.

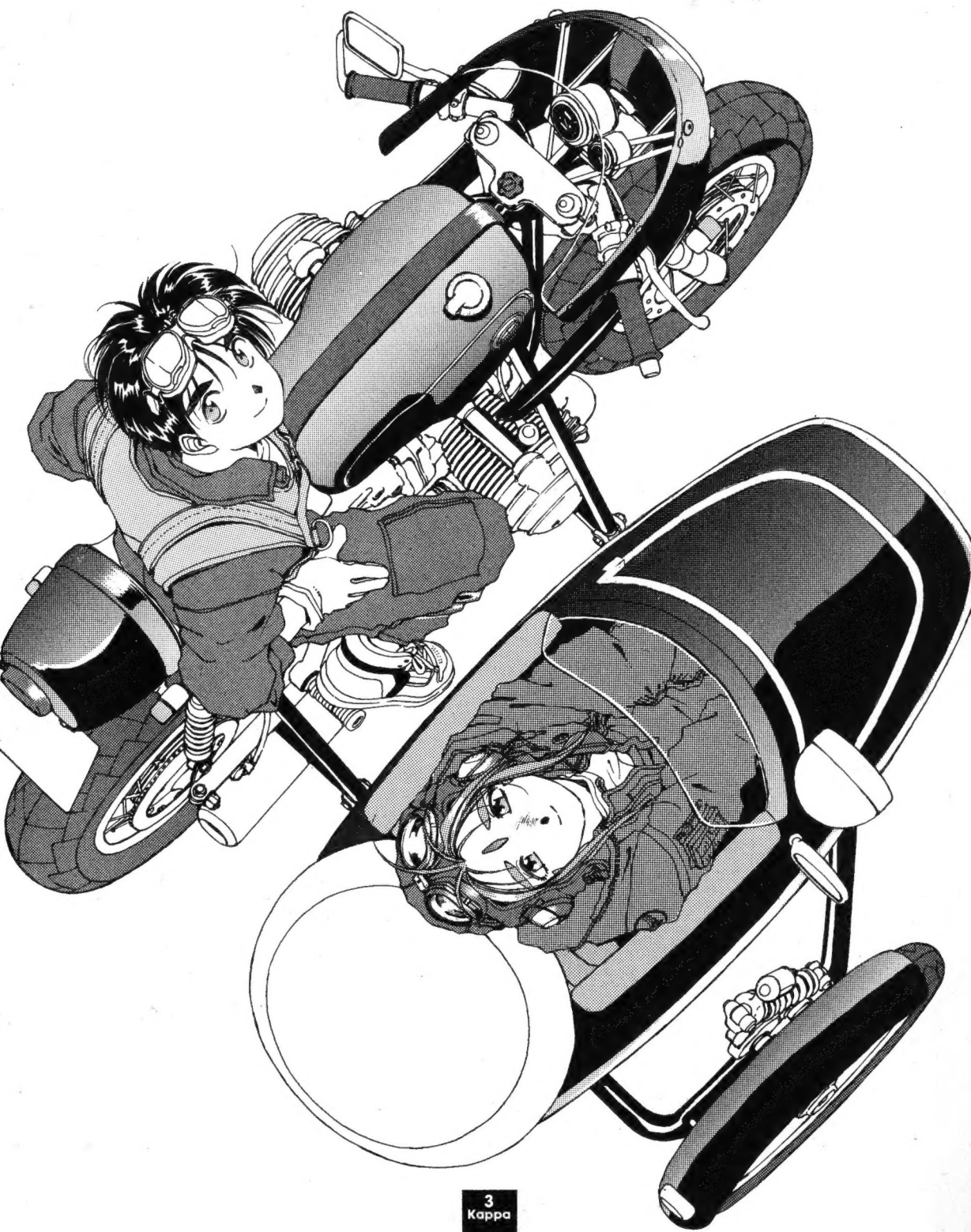
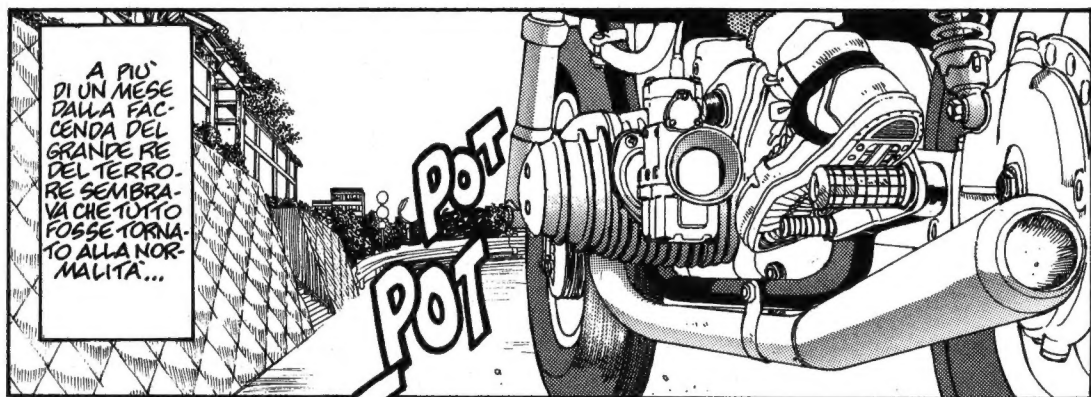
Anche le autrici italiane sono ben rappresentate nell'universo fumettistico by Kodansha. Una nuova rivista, attualmente in fase di progettazione, dovrebbe puntare addirittura su una amatissima autrice italiana. Le sue storie un po' crepuscolari sono molto vicine agli shojo manga e il suo personalissimo stile di disegno ha affascinato anche l'editor di "Nakayoshi" (presto la rivedremo su "Dinamite"). Nel frattempo, i lettori giapponesi hanno avuto modo di apprezzare il tratto di Leila Marzocchi, anche se in un rigoroso bianco e nero (le opere pubblicate in Italia da Comic Art la dicono lunga sulle straordinarie abilità 'pittoriche' di Leila). Il suo **Bagolino Monogatari**, ambientato in un caratteristico paesino in provincia di Brescia, è intenso e introspettivo. Personaggi chiave del racconto sono una nonna e una nipotina alle prese con i problemi del quotidiano.

E il viaggio continua, almeno a giudicare dal continuo e crescente interesse degli editori giapponesi nei confronti dell'Italia. Nel frattempo, noi di **Kappa Magazine** stiamo collaborando alla nascita di nuovi talenti grazie al concorso **Shikisho** (il bando lo troverete su queste pagine ogni febbraio, maggio, luglio e novembre). Sei giovani di talento sono entrati in classifica (enche se fuori concorso) e hanno vinto un bel gruzzoletto: i loro nomi li trovate proprio su questo numero, tra le pagine di *Anime*. Un buon inizio, non c'è che dire. Ora il concorso è aperto a tutti, anche ai professionisti, purché le opere presentate siano assolutamente inedite. E' strano, a volte ripenso al romanzo di **Dirty Pair** che abbiamo pubblicato su queste pagine tre anni fa. Le illustrazioni degli autori italiani costituivano un connubio quasi sperimentale tra due mondi lontani, che avevamo messo a confronto quasi per capriccio. Alcuni avevano persino storto il naso. Da allora le cose sono cambiate... be', non possiamo che esserne felici!

Massimiliano De Giovanni

Cut © Palumbo/Kodansha

LA GRANDE PROVA DI KEIICHI

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima

A PIU' DI UN MESE DALLA FACCENDA DEL GRANDE RE DEL TERRORE SEMBRAVA CHE TUTTO FOSSE TORNATO ALLA NORMALITÀ...
POT
POT
POT
MA IL GRANDE RE DEL TERRORE AVEVA LASCIATO UN BRUTTO RICORDO DI SE'...
SONO TORNATO!
...OLTRE AL CROLLO DEL SISTEMA YGGDRASIL...
31 ICECREAM
THIRTY-ONE ICE CREAM
EHI, VI HO PORTATO UNA SORPRESA!
31 ICECREAM
EEEHIII!
BE'?!

STRA-NO... DI SOLITO ARRI-VANO SUBI-TO...
EHI!
NON SA-RÀ CHE...
...SE NE SO-NO AN-DA-TE?!
VLAM
BELL-DANDY!
BELL-DANDY! COS'HAI?!

EPPURE...
...ULTIMAMENTE NON NE HA AVUTO BISOGNO...
FORSE HA FATTO TROPPO USO DEI SUOI POTERI...
NNNN
NNNN

...TRA NON MOLTO DOVREBBE RIPRENDERSI...
NNN
IN OGNI CASO, VISTE LE SUE ESIGENZE...

POTREI APPROFITTARNE PER...

MMH...

PERÒ NON CAPITA SPESSO UN'OCCASIONE DEL GENERE...
MA NO, CHE DICO?! **NON POSSO** APPROFITTARE DI QUESTA SITUAZIONE!

ICE CREAM

RIP
MA CHE...?!

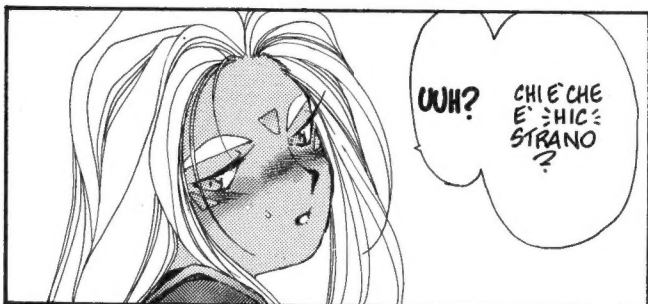
OH...ECCO... IO STAVO... EHM...
TAP
TAP
TAP

IL...
...GE-LATO...

...IL GELATO...
...BUO-NO...

GNAM
GNAM
WISH WISH

CHOMP
GNAM
GNAM
CRUNCH CRUNCH
CHOMP
WISH WISH
GNAM GNAM
EHI...
EH...

URD!
EHI, URD!
SKULD E BELLDANDY SONO STRANE!
TUMP
UUH?
CHI E' CHE E' HIC STRANO?
EHI! MA QUEL... QUEL BOTTIGLIONE E'...
E' UN COSTOSISSIMO SAKE D'ANNATA!
QUELLO E' IL MIO TENGU NO MAI!
COSA DIAVOLO E' SUCCESSO A TUTTE QUANTE?
NON C'E' BISOGNO DI CHIAMARMI DANNATA SHTRONSO!
CHE CAVOLO DICI?!

BELLDANDY, TI PREGO... SVEGLIATI PRESTO!
NON RIESCO PIU' A TENERE A BADA 'STE DUE!
VOGLIO IL SAKE! DAI, DAMMELO!
ANCORA GELATO, KEIICHI! ANCORA!

TRE GIORNI DOPO...

...BELLDANDY SI SVEGLIÒ...

TI PREGO, FA' QUALCOSA!

SE CONTINUANO COSÌ FINIRÒ SUL LASTRICO!
URD SI BEVE DUE LITRI DI SAKE E SKULD SI MANGIA DUE CHILI DI GELATO AL GIORNO!
AAH... CHE SOLLIEVO!
CHOMP CHOMP
SLURP SLURP

COSA? HA UN'INFLUENZA TANTO FORTE?
E' UN GUAIO!
IL CROLLO DEL SISTEMA YGGDRASIL STA FACENDO SENTIRE LA SUA INFLUENZA!

...PERCIÒ, SENZA TRASFORMARLE TRAMITE YGGDRASIL, **NON** CI E' POSSIBILE **ASSIMILARLE!**
MA LE ENERGIE DELLA NATURA SONO **SPIRITUALI...**

...YGGDRASIL E' ANCHE IL NOSTRO SISTEMA DI **SOSTEGNO VITALE!**
OLTRE A ESSERE IL SISTEMA DI CONTROLLO...

QUELLE DELLA TERRA...
...QUELLE DEGLI ALBERI...
PER POTER ESISTERE SULLA TERRA NOI DOBBIAMO ASSIMILARE VARIE ENERGIE...

...DEL VENTO, DELLE NUVOLE...
...E DEL MARE...
...OVVERO GLI SPIRITI CHE E' POSSIBILE TROVARE IN NATURA...

ORA CHE NON POSSIAMO OTTENERLE...
...DOBBIAMO ATTINGERE ALLE ENERGIE ALTERNATIVE...

HO CAPITO! STATE RECUPERANDO ENERGIE DALL'ALCOL, DAI DOLCI E DAL SONNO...

UH?
NNN

KEIICHI! HO FINITO IL SAKE!
BELLDANDY!
OH, NO! SI E' RIADDORMENTATA!

IL GIORNO DOPO...

E' SCAPPATO!
MALEDETTO KEIICHI!

VEDI APPUNTI

TE LA FAREMO PAGARE CARA, KEIICHI!

INTANTO BEVIAMO...

ATTENTO A TE!

POLITECNICO NEKOMI

COSA SUCCEDERÀ SE CONTINUA COSÌ?

MAH...

QUELLO PARLA DA SOLO!

SARÀ MEZZO SCEMO...

PER IL MOMENTO NON SO COSA DIRE, DATO CHE È LA PRIMA VOLTA CHE IL SISTEMA SI BLOCCA...

MA NON TI PREOCCUPARE! BASTERÀ ASPETTARE FINO A QUANDO YGGDRASIL SARÀ RIMESSO IN FUNZIONE!

BELLDANDY CERCA DI CONFORTARMI, MA STA CONSUMANDO TROPPA ENERGIA... È ARRIVATA AL PUNTO DI DOVER LIMITARE I SUOI CONSUMI RIDUCENDO LE DIMENSIONI...

SE POTESSI FARE QUALCOSA...

SCUSI, SIGNORE...

Associazione del mistero

Circolo del mistero

SI AVVICINI UN ATTIMO...

PROBLEMI ENERGETICI...
BAH...
EHI! UN MOMENTO!

TAP

TAPTAP

PANT
LEI...
PANT
PANT
...HA DEI PROBLEMI...
PANT
PANT
...VERO?
MMH... E LEI NO?
NON SENTE COME RESPIRA?
ASSOCIAZIONE del mistero
Credo del mistero

LEI E' UN TIPO DI PERSONA...
...PORTATA AD AVERE GUAI CON LE DONNE!

COSA?!
MA COME HA FATTO A...?!

HA PENSATO CHE IO SONO UN TIPO SOSPETTO, VERO?!
LEI HA DEI PROBLEMI ECONOMICI!
OGGI LEI HA LA MOTO!
VERO ANCHE QUESTO!
SÌ, È VERO! È VERO!
PERCHÉ?!

IL SUO NOME È KEIICHI MORISATO, GIUSTO?
SMETTILA! TI PROIBISCO DI LEGGERMI NELLA MENTE!
L'ABILITÀ DI YUKI GOMORA, CAPO DEL SETTORE DIVINAZIONE DEL CIRCOLO DEL MISTERO ERA QUESTA...

...ELENCARE DAVANTI AL POLLO TUTTE LE COSE CHE GIÀ SAPEVA DI LUI, ANCHE LE PIÙ NORMALI E SCONTATE...
SONO 20 MILA YEN, GRAZIE.
NO! DIMMI TUTTO!
PANT
PANT
PANT

DUNQUE ...COSA VUOLE SAPERE DI PRECISO?
A DIRE LA VERITÀ...
È MENO STUPIDO DI QUANTO SEMBRI...

UH...
NON POSSO... DIRLE TUTTO...

EHM...
BLINK
CIOÈ...

ZOT
UH!

BLINK
OH!

EHM... C'È QUALCOSA CHE NON VA?
LA... LA...

...LA FONTE D'ENERGIA CHE CERCHI...
...SI TROVA LONTANO, NEL CIELO...

COSA LE SUCCEDE COSÌ ALL'IMPROVVISO?
SST... LASCI CHE PARLI...
SI TRATTA DI UN ELEMENTO NEGATIVO CHE RICEVE ENERGIA POSITIVA...
I SUOI FRAMMENTI SI TROVANO SPARSI SU QUESTA TERRA...

...È L'OGGETTO IN CUI ALBERGANO I POTERI DIVINI...
...IL SUO NOME...
...È **PIETRA LUNARE**!

CHISSÀ COSA MI ASPETTAVO CHE DICESSE...
NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE MI PARLASSE DI UNA PIETRA LUNARE!
BROP
BROP

EHI...
GUARDA CHE **È VERO** CHE LA LUNA È DOTATA DI POTERI DEL GENERE!
COSA? SUL SERIO?

MAGARI! I MIEI PROBLEMI ECONOMICI FINIREBBERO DI COLPO!
TORNIAMO SUBITO A CASA!

GRAZIE MILLE...
...**CAPO**!

COS...
MA CHE...
DOV'È FINITO?
Associazione del mistero

SAPPIAMO COME RIPORTARE TUTTO ALLA NORMALITÀ!
URD!
SKULD!

DOVE SEI STATO FINORA!?
KEIICHI!

COSA VI È SUCCESSO?!
URD! SKULD!
COSA!?

COSA INTENDI DIRE?
COME?
UH...

SANTI NUMI! MA QUANDO SEI CRESCIUTA TANTO, SKULD?!
E TU, URD... SEI MOLTO PIU' PICCOLA!
NON CE NE ERAVAMO ACCORTE... FINORA!

ODDIO, CHE OR-RORE!!

GUARDA COME MI SONO AP-PIATTITA!
WOW!

I PRO-GRAMMI DEGLI STEMMI SONO SCOMBINATI!
QUALI PROGRAM-MI?

I SIMBOLI POSTI SULLA NOSTRA FRON-TE SONO STEMMI CHE CONTENGONO I PRO-GRAMMI DEI QUALI OGNUNA DI NOI E' RESPONSABILE!

URD HA LO STEMMA DEL PASSATO ...

...IO QUELLO DEL PRESENTE...

...E SKULD QUELLO DEL FUTURO!

LA CONFUSIONE NELL'EQUILIBRIO DEI POTERI LI HA INVERTITI... DI CONSEGUENZA URD È TORNATA NEL PASSATO, MENTRE SKULD È ANDATA AVANTI NEL FUTURO!
SLURP
BEATA TE CHE TI OCCUPI DEL PRESENTE...
NIENTE PROBLEMI...

SE NON FACCIAMO QUALCOSA TORNERÒ UNA MARMOCCHIA!
TRALLALLÀ

GUARDA QUI! SEMBRO UNA MODELLA!

A ME VA BENE ANCHE COSÌ...
ODDIO, CHE ORRORE! NO! NO!

...MA SE CONTINUA COSÌ PRESTO SARAI UNA VECCHIETTA!
GIÀ...
SONO COMMOSSA...
NON AVREI MAI IMMAGINATO DI POTER DIVENTARE BELLA COME LA MIA CARA SORELLINA!

...IO HO SCOPERTO CHE LA PIETRA LUNARE PUÒ ESSERE USATA COME FONTE D'ENERGIA ALTERNATIVA!
SAPETE...

BASTERÀ UN RIFORNIMENTO STABILE DI ENERGIE, GIUSTO?
EH EH EH!
AAAAH! FACCIAMO QUALCOSA!

BRAVO, KEIICHI!
COSA!? SUL SERIO?

OH MIO KEIICHI!

SENTI... COME PENSI DI ENTRARE IN POSSESSO DELLA PIETRA LUNARE?

COSÌ NON VA BENE!

FRUSH

ANCHE PRENDENDO TANTI LIBRI IN PRESTITO DALLA BIBLIOTECA NON CE LA FARÒ MAI!

DANNATA PIETRA LUNARE! COME OTTENERLA?

SE NON MI TROVASSI IN QUESTE CONDIZIONI AVREI POTUTO CREARLA...

CREARLA?

NON VOGLIO DIVENTARE UNA VECCHIETTA A QUESTA ETA'!

TI PREGO, KEIICHI...

...FA' QUALCOSA!

POLITECNICO NEKOMI

KEIICHI... LA PIETRA SI TROVA DAVVERO IN UN POSTO DEL GENERE?
NO... QUI NON C'È ALCUNA PIETRA!

COSA !?
EHM... A PROPOSITO...

...POTRESTI EVITARE DI STARMI COSÌ APPICCICATA?
AH!
SCUSAMI!

AH AH! MA GUARDA! LA MIA SORELLINA È GELOSA!
MA FIGURATI!

FLIP
TI AVEVO DETTO DI NON SEGUIRCI...
...LO SAPEVO CHE AVRESTI CREATO PROBLEMI!

SE NON C'È LA PIETRA...

LABORATORIO DI RICERCA
SULLA STRUTTURA
DELLA MATERIA

...TUTTI NEL COMPRESSORE...

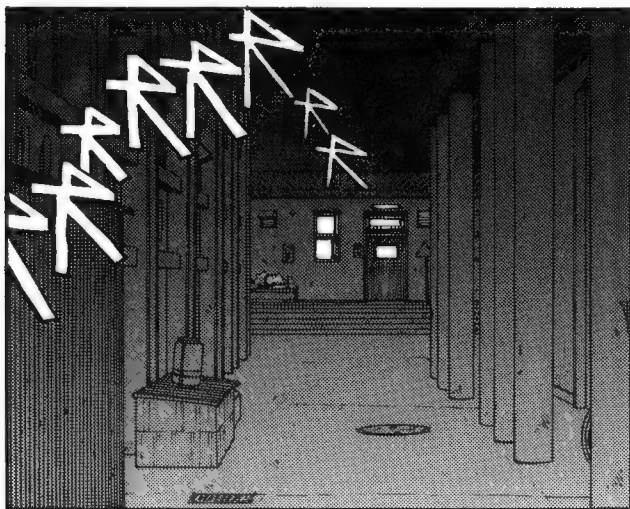
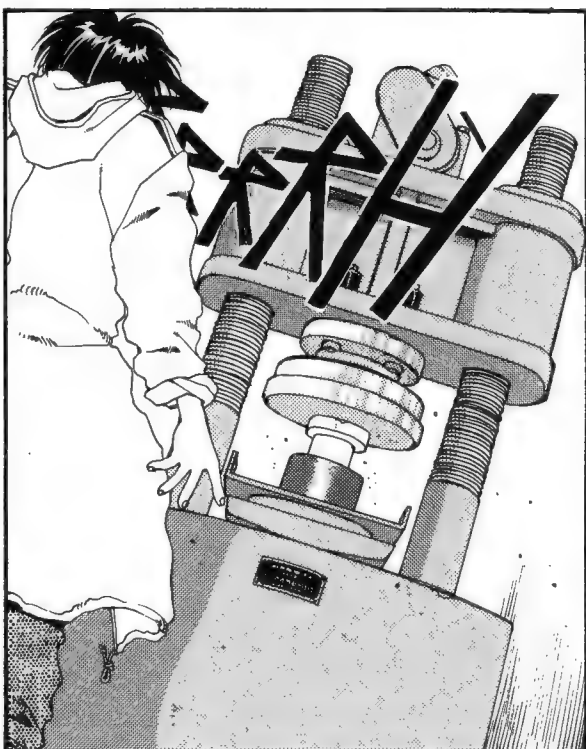
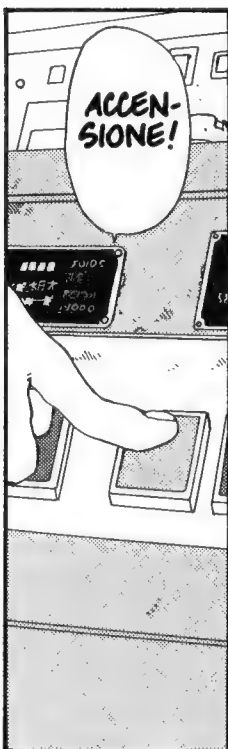
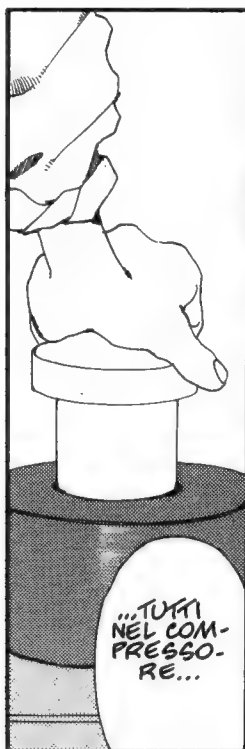
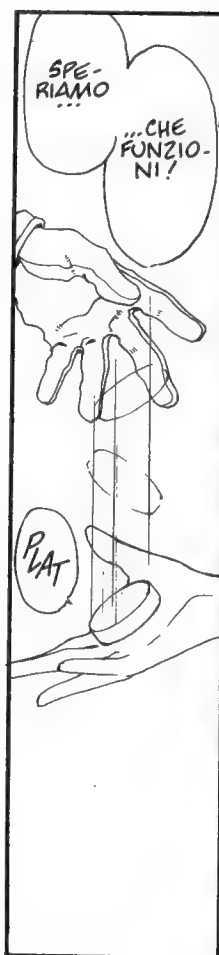
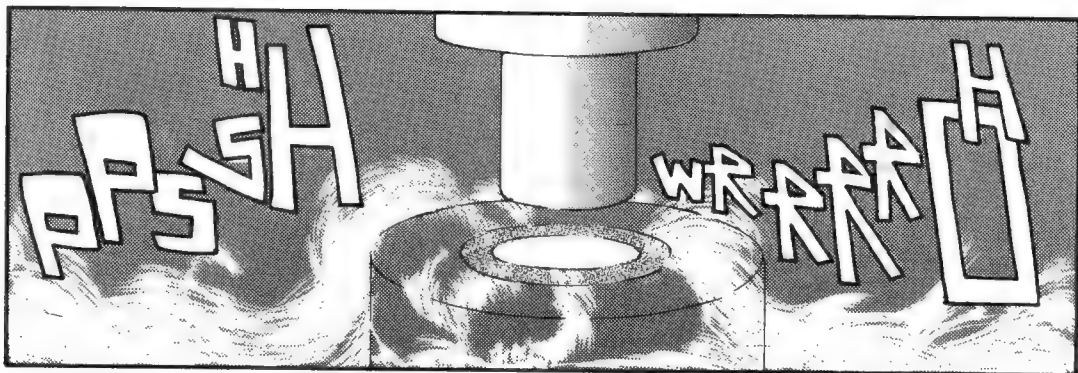
ACCENSIONE!

RRRH

CREDO CHE PER L'ALBA SARÀ PRONTA!
CLAP CLAP
EVVIVA!

RRRRRRR

RRRR

RRRRRR

SPERIAMO...

...CHE FUNZIONI!

FLASH

PLAT

SENTO CHE TUTTO ...STA TORNANDO NORMALE...

MI STO RIEMPIENDO DI ENERGIA VITALE!

FLASH

SSSSCCCCHHH

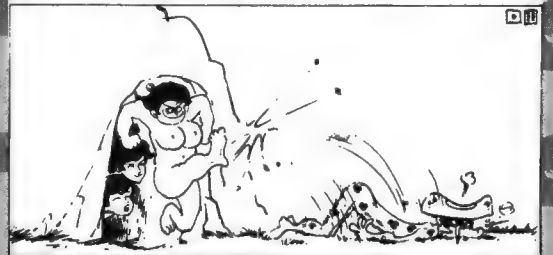
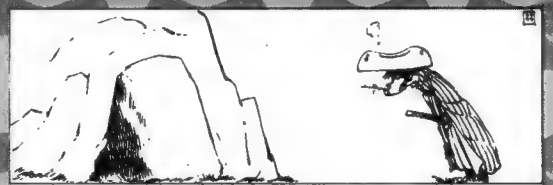
EHI...

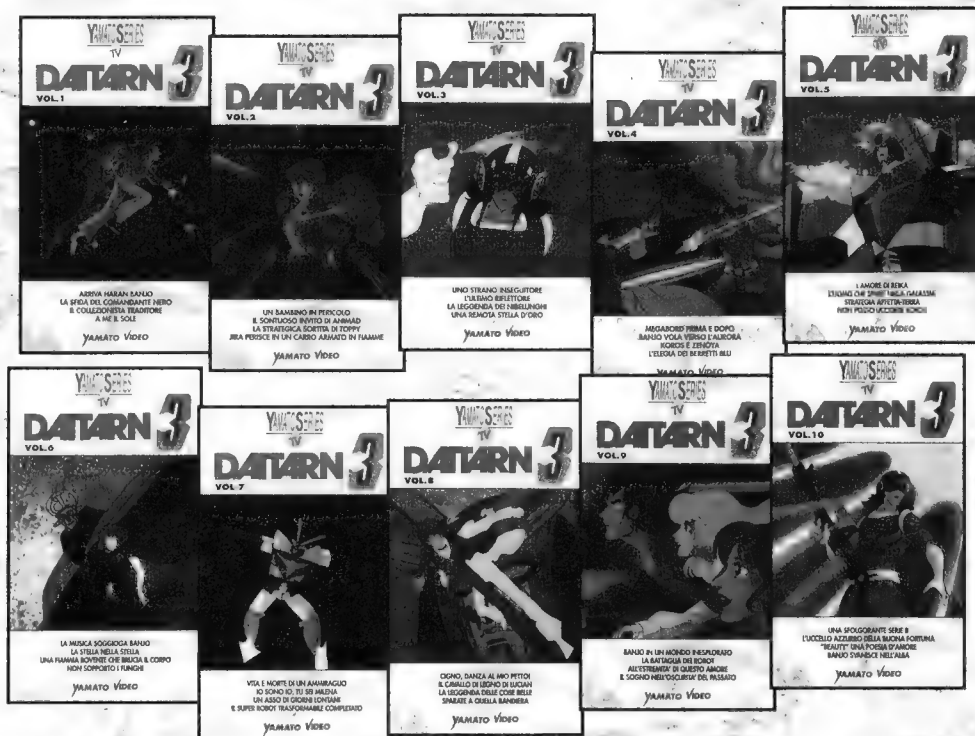
SKULD...

...I TUOI VESTITI, KEIICHI...

...GUARDA QUANTO SONO GRANDI, ORA...

OH MIA DEA! - CONTINUA

ISSHUKU IPPAN *di Monkey Punch*

YAMATO VIDEO

La più completa collezione di disegni animati giapponesi presenta:

DAITARN 3

È disponibile la serie completa!
10 videocassette al prezzo di lire 29.900 ciascuna.

Tutte le videocassette sono disponibili presso le migliori videoteche e nel punto vendita
Yamato Shop, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02/29409679

Da compilare in stampatello barrando la casella prescelta. Inviare in busta chiusa a: Yamato srl, via Lecco 2, 20124 Milano.
Nome e cognome ....
Via .... N° .... C.A.P. ....
Città .... Provincia .... Tel ....
Inviatemi le seguenti videocassette ....
....
....
....
....
....

☐ Pago anticipatamente l'importo totale tramite vaglia postale (allegare copia della ricevuta) + 5.000 lire quale contributo fisso per le spese postali.
☐ Pagherò contrassegno al postino l'importo totale + le spese postali.

Firma ....

WHO
OHHOO
FATAL FURY

QUESTO TERRY BOGARD HA I MIEI STESSI POTERI!?
STA RACCOGLIENDO LE ENERGIE SPIRITUALI E LE STA ASSORBENDO!

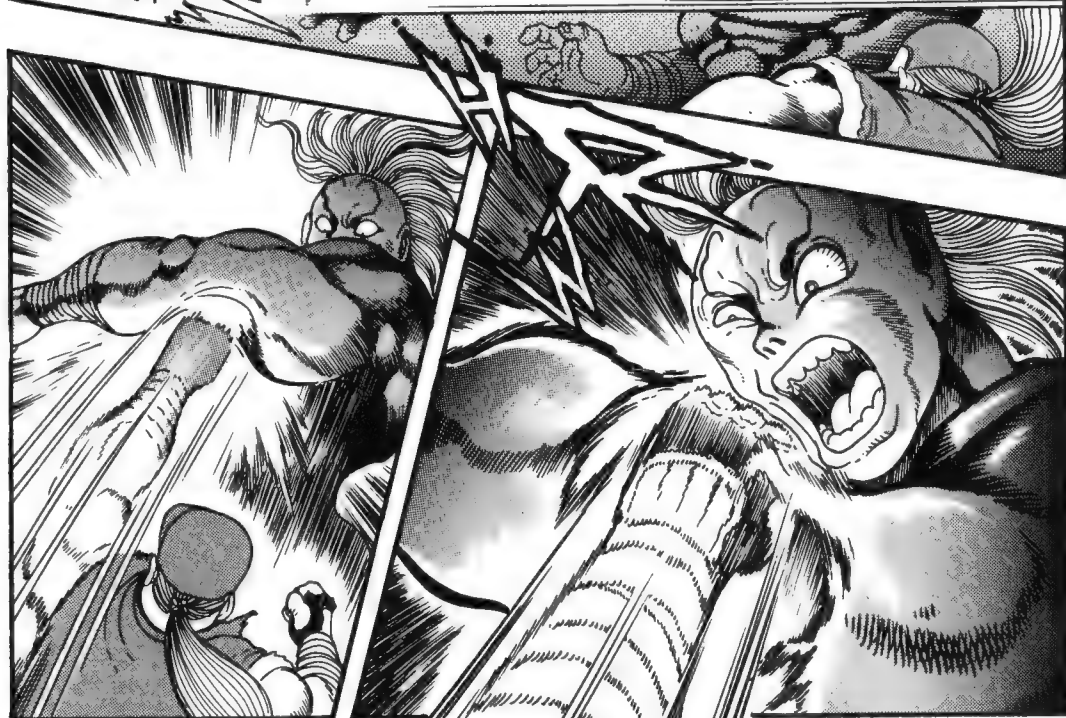
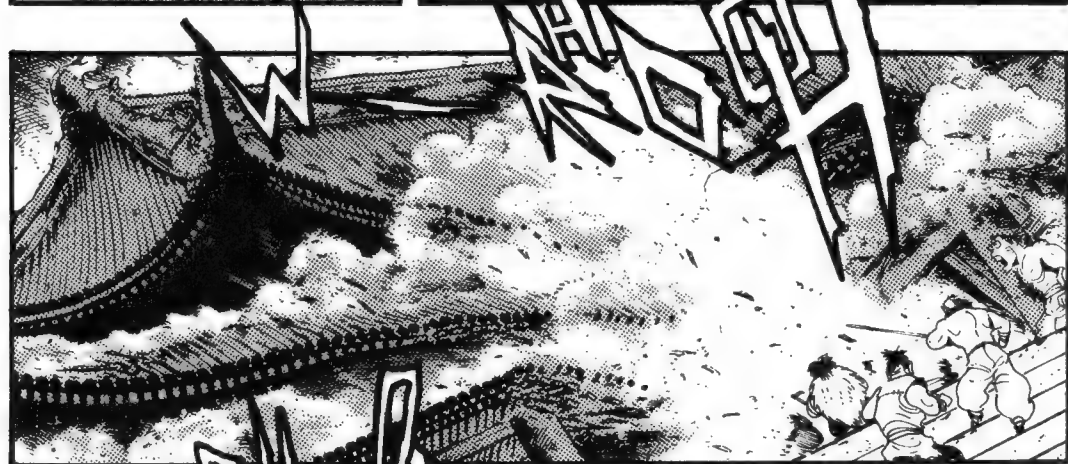
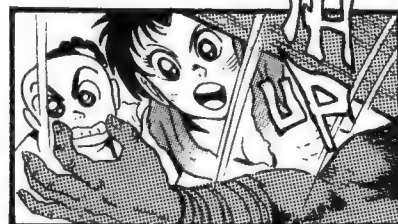
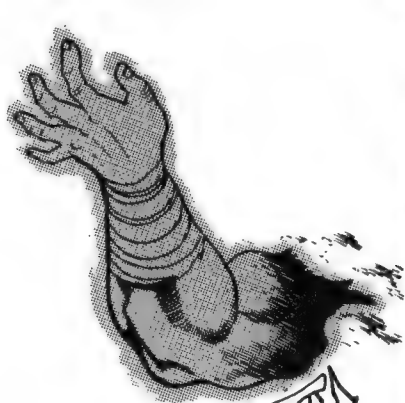
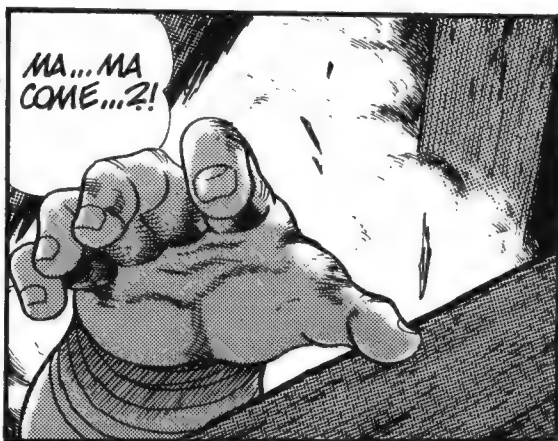
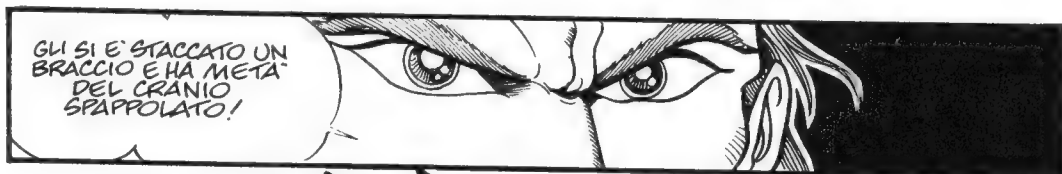
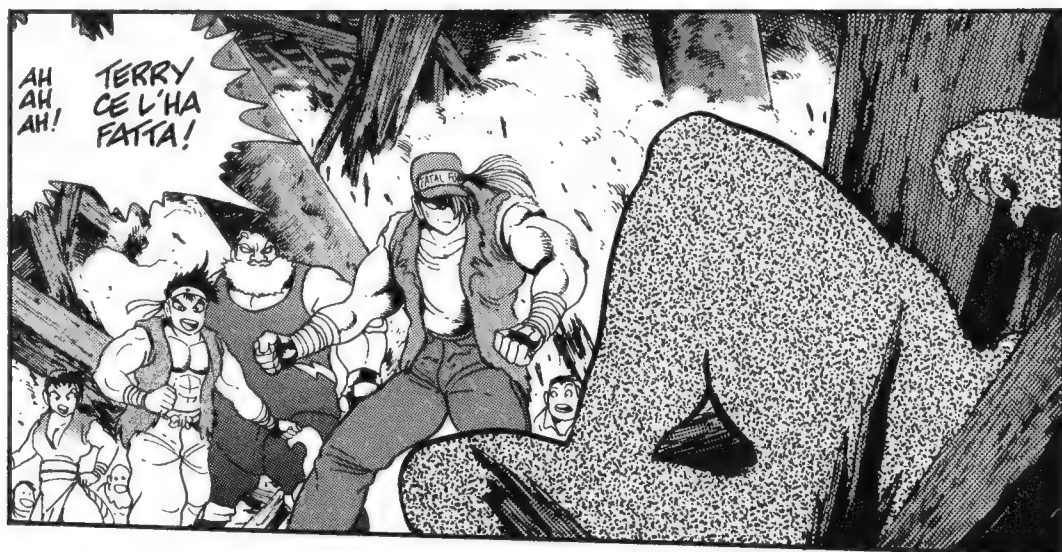
L'ENERGIA CHE MI STA IMPREGNANDO NON HA NULLA A CHE FARE CON I TUOI DEMONI, RE BUTEI!
QUESTA APPARTIENE A TUTTI COLORO CHE SONO MORTI TORMENTATI DA TE E DAI MOSTRI CHE TI VENERANO!
FATAL FURY
E'LA FORZA GENERATA DALLA RABBIA ACCUMULATA NELL'ARCO DI TREMILA ANNI!

ASCOLTA LE GRIDA DELLE ANIME DI TUTTA QUESTA GENTE!
HOOATAAH!
ARGH!
UN NUOVO INIZIO
di Ken Ishikawa
&
Dynamic production

ASCOLTA LE GRIDA DELLE ANIME DI TUTTA QUESTA GENTE!
HOOATAAH!
UN NUOVO INIZIO
di Ken Ishikawa
&
Dynamic production

ARGH!

ARGH!
FATAL
WHAK
NNGH!
HR
HR

BIG BANG POWER SHOT!

THUMP
THUP!
WHOOSH
RUMBLE
E' FATTA!
TERRY HA SCONFITTO RE BUTEI!

AH AH AH!
TERRY CE L'HA FATTA!

RE BUTEI **NON PUÒ** MORIRE PER UN COLPO DEL GENERE!
IDIOTI!

COSA VORRESTI DIRE GEESE!?

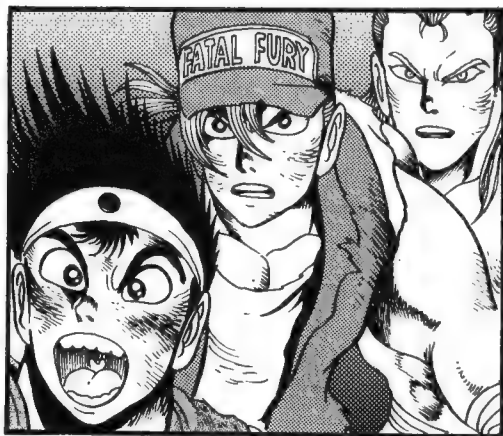
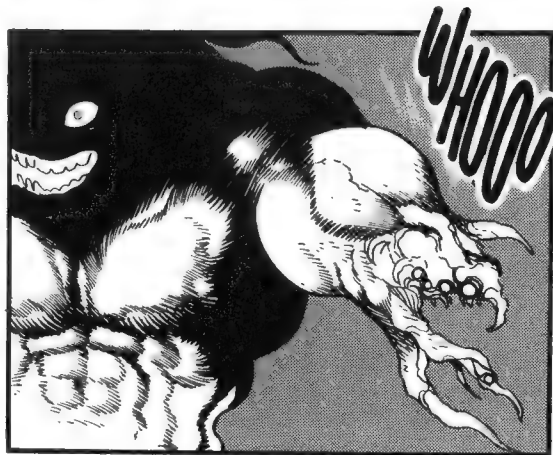
IL CORPO DI RE BUTEI NON È COME QUELLO DI UN UMANO...

GLI SI È STACCATO UN BRACCIO E HA METÀ DEL CRANIO SPAPPOLATO!

RATTLE

MA... MA COME...?!

AH!

FATAL FURY

RE BUTEI! HAI VENDUTO LA TUA ANIMA AGLI INFERI!

WAAAH!!

WRRRR

WHA

NON SOLO L'ANIMA...

WRRR

AGLI SPIRITI MALIGNI HO VENDUTO SIA L'ANIMA CHE IL CORPO!

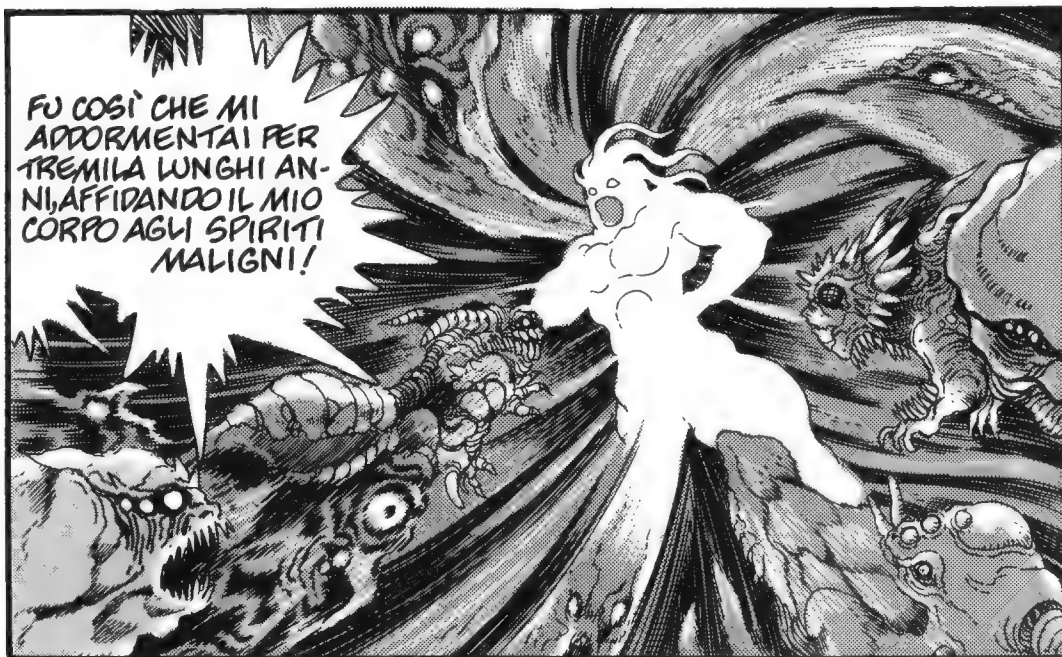
FATAL FURY

MENTRE MI SOTTOPONEVO AI DURI ALLENAMENTI CHE MI HANNO RESO INVINCIBILE...
...MI ACCORSI DELL'ESISTENZA DI QUESTI ESSERI...
UURHOOO

SOLO SOTTOPONENDOSI AD ADDESTRAMENTI CHE SUPERANO LA CONOSCENZA UMANA SI POSSONO RIUSCIRE A PERCEPIRE ENERGIE CHE I COMUNI MORTALI DI QUESTO MONDO NEMMENO CONCEPISCONO!

SI TRATTA DI UN'ENERGIA APPARTENENTE A UN'ENORME QUANTITÀ DI SPIRITI MALVAGI CHE VAGANO TRA LE DIMENSIONI!

NEI POTERI UMANI C'È **SEMPRE** UN LIMITE, QUALUNQUE SIA IL TIPO DI ALLENAMENTO CUI CI SI SOTTOPONE!
FURY
INVECE GLI SPIRITI MALIGNI SONO DOTATI DI **POTERI ILLIMITATI!**

PERCIÒ PERMISI A QUESTI DEMONI DI ENTRARE NEL MIO CORPO, E LO FECI SENZA ESITAZIONI!
WHOORR
FU COSÌ CHE DIVENTAI IL PIÙ POTENTE MAESTRO DI ARTI MARZIALI MAI ESISTITO AL MONDO!
MAESTRO DI ARTI MARZIALI?
MA TI SEI VISTO?SEI SOLO UN MOSTRO!
FU COSÌ CHE MI ADDORMENTAI PER TREMILA LUNGHI ANNI, AFFIDANDO IL MIO CORPO AGLI SPIRITI MALIGNI!

ORA CHE SONO RESUSCITATO, NESSUNO POTRA' MAI BATTERMI!
UNENDOMI CON GLI SPIRITI MALIGNI, SONO ENTRATO IN POSSESSO DI POTERI ILLIMITATI!
WHOOO
WHAR
TERRY! NON POSSIAMO FARE NULLA CONTRO QUESTA COSA!
FATAL FURY
CAPISCO COSA VUOI DIRE, RE BUTEI!
FATA
CO...?!

COSÌ COME IL BUIO PERDE DI SIGNIFICATO SENZA LA LUCE, **LE ENERGIE NEGATIVE NON POTREBBERO ESISTERE SENZA QUELLE POSITIVE!**

FATAL FURY

E' PER QUESTO CHE SO DI POTERLO FARE, RE BUTEI...
...IO E I MIEI COMPAGNI POSSIAMO DISTRUG-GERTI!

UHRR?!

HAI APPRESO LE ARTI MAR-ZIALI DEGLI SPI-RITI MALIGNI CON DURI AL-LENAMENTI...
VEDIAMO QUINDI SE LA PROPOR-ZIONE E' COR-RETTA...

LE ENERGIE DI CHI HAI TOR-MENTATO SONO IN ME, ORA...
...E GRIDANO VENDETTA!

GRAB

CONCENTRIAMO TUTTE LE NOSTRE ENERGIE, RAGAZZI! SOLO COSÌ POTREMO BATTERE RE BUTEI!
GWRAAH!
VOI NON RIUSCIRETE MAI A SCONFIGGERMI!

FATAL FURY

RAP
RAP
WH
RAP

RAP
RAP
RAP

TUD

FLIP

FATAL FURY

RE BUTEI... E' GIUNTO IL MOMENTO...

...CHE TU VADA ALL'IN-FERNO!

WHOOOO

GHUU... UH... UH... L'INFERNO E' DAVANTI AI VO-STRI OCCHI...

LA DANNAZIONE DEL MONDO INIZIA DA QUI! DA ME! IO SONO L'INFERNO!
PROPRIO NON NE VUOLE SAPERE...
FATAL FURY

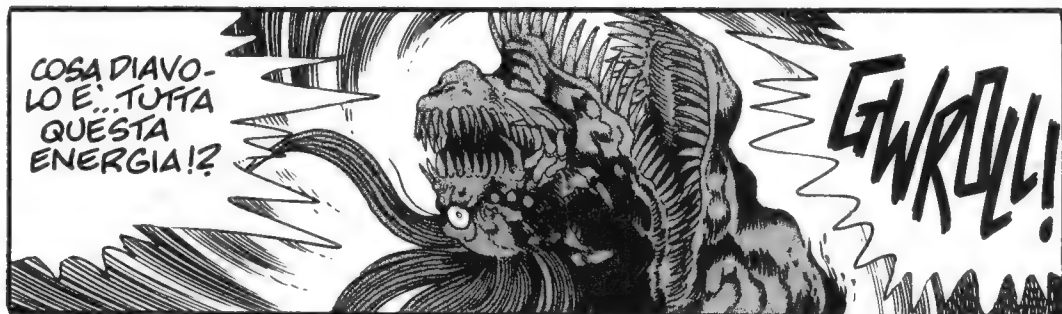
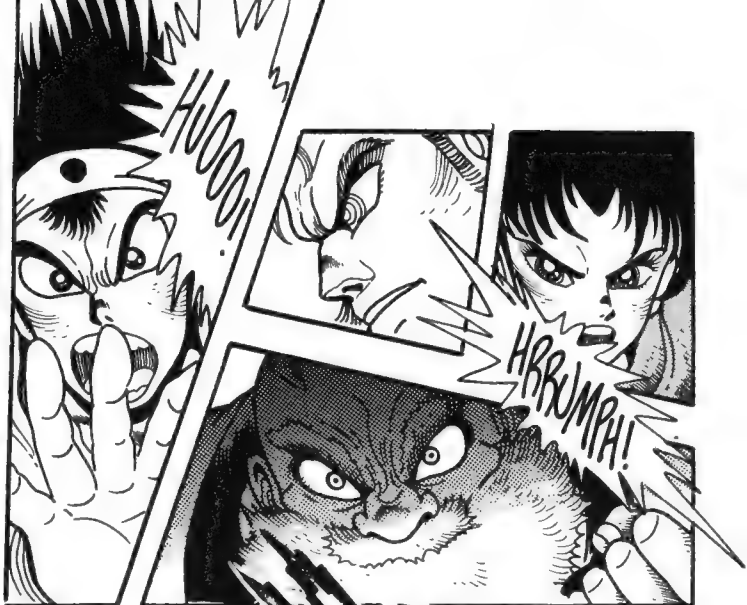
SEI IN TRAPPO-LA! NON HAI POSSIBILITÀ DI MOVI-MENTO!

FATAL

HUOOO!

HRRUMPH!

WROOO

GAAAH!
RUMBLE
RUMBLE

RE BUTEI! QUESTO E' IL PUGNO DELLA VENDETTA CHE LE TUE VITTIME TI DONANO!
ARGH!

BOOM

WHOOOOO

ARGH!
FATAL

SPA-
RISCI
!!
I TUOI
GIORNI
SONO
FINITI!
WRRRAH
FATAL

QUI NON HAI
PIU' ALCUN PO-
TERE!
FATAL FURY

EVVIVA!!

YAHOOO!

BRAVI!

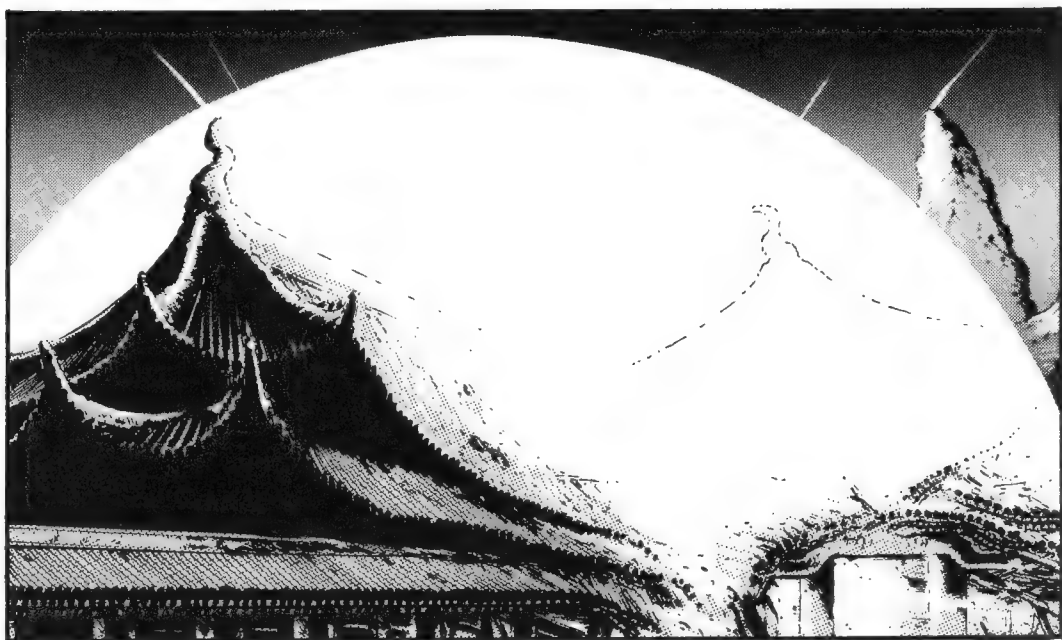
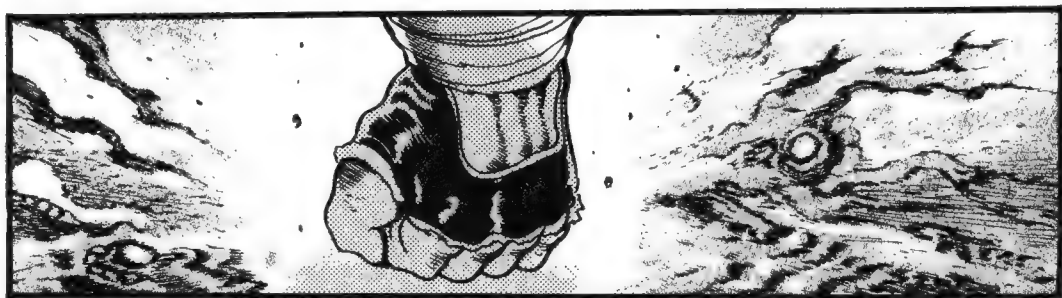
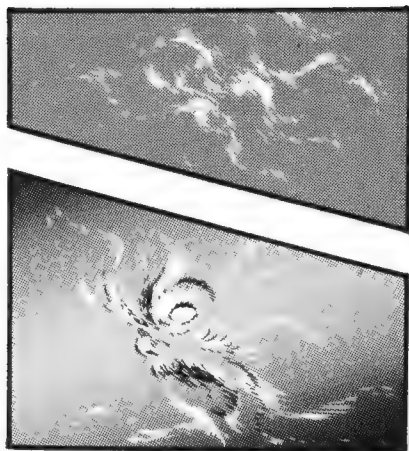
YHAAOO

EVVIVA!

IL NOSTRO COMPITO È TERMINATO!

A-HA!

MA SONO CERTO...

...CHE DA QUALCHE PARTE C'È ANCORA BISOGNO DI NOI!

...E A CHIUNQUE NEL MONDO VOGLIA CALPE-STARE LA LIBERTÀ ALTRUI, LA NOSTRA FURIA SARÀ FATALE!
FATAL FURY
FATAL FURY-GAME OVER

Anche se in altri modi, il motto "a caval donato non si guarda in bocca" è riconosciuto in tutto il mondo. Ovviamente esistono anche altre frasi fatte per dire la stessa cosa a seconda dell'occasione in cui ci si trova, e soprattutto per diversi tipi di comportamento. Gli ingrati "mordono la mano che li sfama", i maleducati "sputano nel piatto in cui mangiano" e gli incontentabili "troppo vogliono e nulla stringono". Se attenuiamo tutti questi modi di dire, li mettiamo insieme e li shakeriamo con un po' di sake e una fettina di pesca rosa, otteniamo una delle tematiche principali trattate nelle fiabe e nelle leggende giapponesi. Vi ho raccontato diversi mesi fa la storia di **Oyuki**, che narrava proprio di come un uomo si rovinò la vita con le proprie mani per aver rivelato alla moglie di aver incontrato la famigerata donna delle nevi (che lo aveva pregato di non parlare con nessuno del loro incontro): la moglie si rivelò essere la stessa fata dei ghiacci, che se ne andò piangendo, lasciandolo solo e disperato con svariati figli. Fra l'altro, volevo consigliarvi un film dell'orrore a episodi che prende spunto proprio da questa storia: si intitola **I delitti del gatto nero** ed è stato realizzato negli Usa nel '90 da John Harrison (fra gli interpreti anche l'ormai celebre Christian Slater). Uno degli episodi è la trasposizione in chiave modern-new-york-demonizzata di **Oyuki**, e segue il racconto originale passo per passo, sostituendo la donna delle nevi con un truce gargoyle femmina. Noleggiatelo e passerete un'oretta e mezza accompagnati da sano e divertente terrore. Ma torniamo a noi. C'è un'altro racconto, celebre almeno quanto quello di **Oyuki**, che parla di quanto la curiosità umana spesso sia dannosa. E' una favoletta molto delicata intitolata

LA GRATITUDINE DELLA GRU

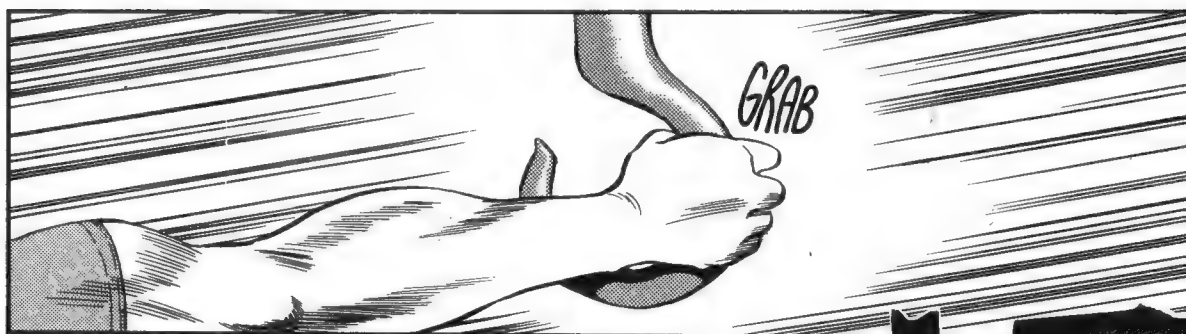
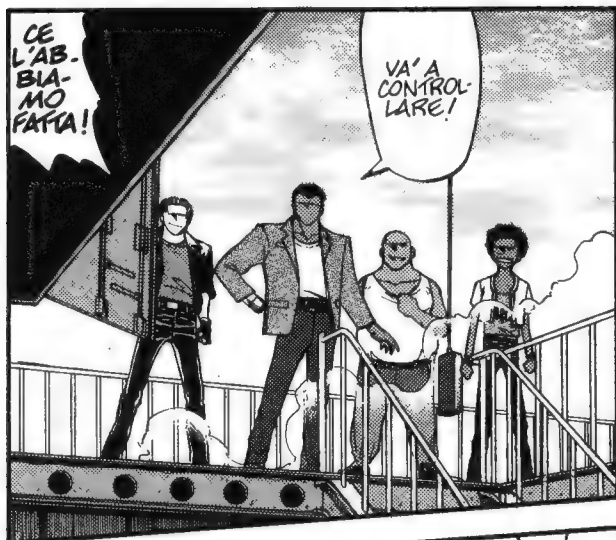
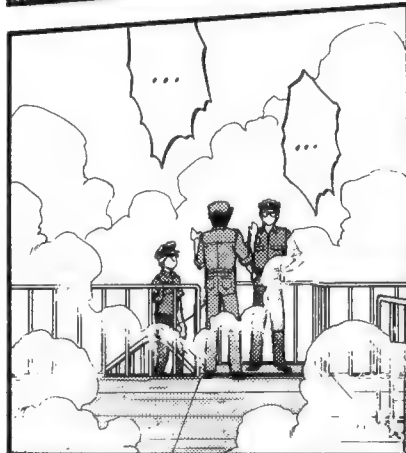
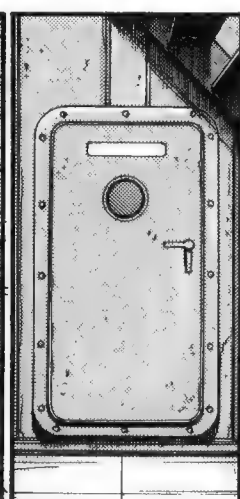
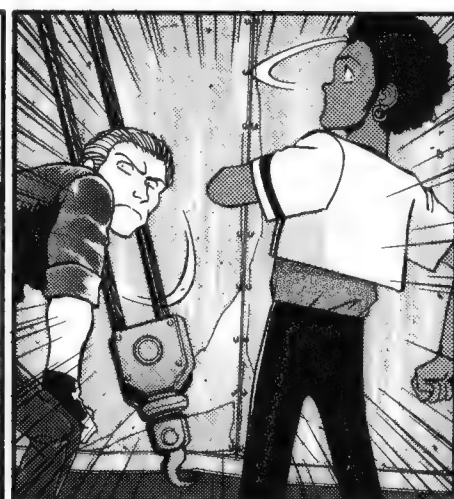
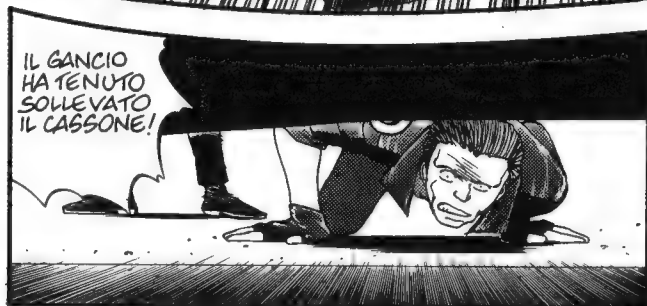
C'era una volta un'anziana coppia che viveva serenamente in una capanna in mezzo ai boschi; la vita dei due scorreva placida, anche se a volte la solitudine si faceva sentire, dato che non avevano figli. Un giorno, mentre il marito stava raccogliendo legna per il fuoco, sentì un disperato lamento provenire dalla palude vicino al luogo in cui si trovava. Incuriosito, il vecchio si diresse in quella direzione, dove vide una stupenda gru bianca con una zampa bloccata nella trappola di un cacciatore. Il buon uomo non esitò un attimo, ed entrando nella fredda fanghiglia raggiunse la povera bestia e la liberò; questa si alzò in volo verso il cielo che preannunciava già neve, volteggiò un po' sopra il suo salvatore emettendo grida di gratitudine, e poi se ne andò. Quella sera, davanti al focolare, l'uomo raccontò a sua moglie quanto gli era accaduto quel giorno e, mentre stavano ormai per accingersi ad andare a dormire, qualcuno bussò alla porta. Il vecchio andò ad aprire chiedendosi chi mai potesse trovarsi di notte in mezzo al bosco e sotto la neve, e la risposta fu sorprendente: si trovò davanti una ragazzina dai modi gentili che chiedeva ospitalità per la notte, in quanto si era persa. La moglie si affrettò a farla entrare al caldo per asciugarsi e mangiare qualcosa, e preoccupata le chiese cosa mai ci facesse una ragazzina in mezzo al bosco tutta sola. Lei dichiarò di essere in viaggio senza una meta, e il vecchio pensò fra sé e sé che dovesse esserle capitata qualche sciagura; così, senza indagare troppo per non essere scortesi, gli anziani coniugi chiesero alla ragazzina di restare per far loro compagnia. Lei accettò con entusiasmo, ringraziò, e tutti andarono a dormire sereni. Il giorno dopo, prima del sorgere del sole, la ragazzina si alzò e si diresse in cucina per preparare la colazione ai suoi ospiti, ma trovò la dispensa completamente vuota. L'unica cosa a portata di mano era una cesta piena di spole di filo; lei le prese e si chiuse nella stanza da lavoro vicino alla cucina. Quando i due vecchietti si svegliarono sentirono provenire da quella direzione un rumore di telaio in azione; non vedendo la loro ospite nel suo letto si chiesero cosa stesse facendo, e la risposta non si fece attendere: la ragazza uscì dalla stanza con un rotolo di broccato dai colori bellissimi e rappresentante alcune stupende gru nell'atto di spiccare il volo. I due rimasero stupiti, e ringraziarono più volte la giovane quando questa lo regalò loro perché lo vendessero, in modo da guadagnare un po' di denaro per acquistare viveri per l'inverno. Il giorno stesso l'uomo si recò in paese e vendette il tessuto per un ottimo prezzo; con il ricavato, poi, acquistò vivande per tutti e tre e un bel pettine per la ragazza. Quella sera la capanna dei due anziani coniugi irradiava allegria, e quando fu ora di andare a dormire, la ragazza dichiarò che sarebbe rimasta sveglia per tessere qualche abito. I due si opposero, dicendo che era assolutamente necessario che lei si riposasse, ma la giovane insistette, ponendo in più una condizione: nessuno avrebbe dovuto andare a guardarla mentre lavorava. Un po' sconcertati, i vecchi accettarono le condizioni e andarono a dormire. Da quella volta, ogni mattina la ragazza ebbe pronto un rotolo di broccato che il vecchio vendeva in paese, ottenendo il denaro necessario a comprare le scorte per l'inverno. La cosa continuò per settimane, e più passava il tempo, più la ragazza sembrava indebolirsi, diventare pallida e dimagrire. Era come se fosse costantemente sul punto di svenire e, quando una sera si rifiutò di toccare cibo, i vecchi protestarono ed esortarono la ragazza a riposarsi di più. Per tutta risposta, lei chiese che le fosse permesso preparare un ultimo rotolo di broccato, e si diresse nella sua stanza di lavoro barcollando e chiudendosi la porta alle spalle. Quella notte gli anziani coniugi erano talmente preoccupati per la giovane da non riuscire a dormire, così il marito decise di andare a vedere come stava la ragazza. Inutilmente la moglie cercò di ricordargli la promessa fatta, ma lui non volle sentire ragioni, e silenziosamente sbirciò attraverso uno spiraglio della porta della stanza di lavoro: sorpresa! Davanti al telaio non c'era la ragazza, ma una stupenda gru bianca intenta a tessere un broccato facendo uso delle sue stesse piume! Il vecchio, incredulo, entrò nella stanza, e appena la gru lo vide si ritrasformò nella ragazzina. « Avevate promesso di non spiarmi mentre lavoravo. » disse. « Ero veramente felice di stare qui con voi, ma ora che avete scoperto mio segreto, sono costretta ad andarmene. Mi dispiace. » e così dicendo abbandonò il telaio, corse fuori dall'uscio, si ritrasformò nella gru, spiegò le ali e volò via. Il vecchio riconobbe la povera bestia che aveva salvato tempo prima dalla trappola nella palude. Con le lacrime agli occhi, i due osservarono la gru salire verso il cielo in ampi cerchi gridandole quanto bene le volevano, e prima che sparisse alla loro vista, il vecchio le lanciò il pettine che le aveva regalato. La gru lo prese nel becco, stridette con profonda tristezza e sparì fra le nuvole illuminate dalla luce della luna.

Insomma, gente: a broccato donato, non si guarda nel becco della gru!

Andrea Baricordi

CHAPTER 21
SLIDE STOP

ATTEN-
TE!
GRAB
AH!
SWASH
TUMP

GRAB

CE L'ABBIAMO FATTA!
VA' A CONTROLLARE!
CAPO!
MMH...
TAP TAP TAP
...
...
EHI!
QUESTA VOLTA CREDO CHE SIANO **VERI** POLIZIOTTI!
VAI A DIRE A TOM CHE E' APPENA SCESO DI NASCONDERSI DOPO AVER SISTEMATO TUTTO!
OKAY!
TU CERCA DI GUADAGNARE TEMPO PER POTERLO SISTEMARE!
OKAY!

MA CHE SIGNIFICA?!
IL GANCIO HA TENUTO SOLLEVATO IL CASSONE!
MA COME SARÀ SUCCESSO?
CRIK
SOTTO NON C'È NESSUNO! SONO FUGGITI TUTTI E TRE!
MA DOVE!?
CHAK

LE RIPETO CHE SI È TRATTATO DELL'ESPLOSIONE ACCIDENTALE DI UN FUMOGENO!

E ALLORA PERCHÈ CE NE SONO STATE **DUE** E DI **COLORE DIVERSO** ?!

IL **FUCILE** ERA ROTTO!

NON APPENA LO ABBIAMO RICARICATO È DI NUOVO ESPLOSO...

COMUNQUE DOBBIAMO FARE UN **CONTROLLO!**

ASPETTATE UN MOMENTO... IL FUMOGENO STA ANCORA ROTOLANDO IN FIAMME SUL PONTE...

CI VORRANNO CINQUE O DIECI MINUTI PERCHÈ SI SPENGA...

FRRSSSH

FRRSSSH

ISPETTORE BOWMAN!
MH?!
FORSE QUEL GRAY NON C'ENTRA... I CONTAINER CHE SONO SU QUELLA NAVE SONO ARRIVATI QUI **TROPPO** PRESTO!

HAI RAGIONE... SE FOSSE ARRIVATO QUI DAL MINNESOTA NASCONDENDOSI NEL CONTAINER... NO, NON QUADRA PROPRIO...
CON **DUE** AUTOTRENI?!
PROPRIO COSÌ!
PLIK
AI DUE AUTOTRENI DI LINEA CHE PASSANO PER IL MINNESOTA...
...HO FATTO PORTARE I CONTAINER VUOTI NEL GIRO DI QUALCHE ORA...

NEL MINNESOTA HO FATTO CARICARE LA MACCHINA... POI, SUPERATO IL CONFINE, SONO SCESO SULLA STRADA, E CON LA COBRA...

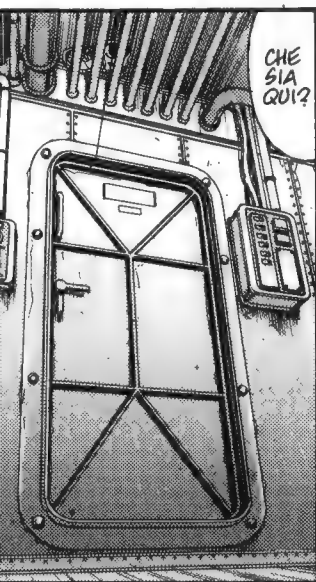
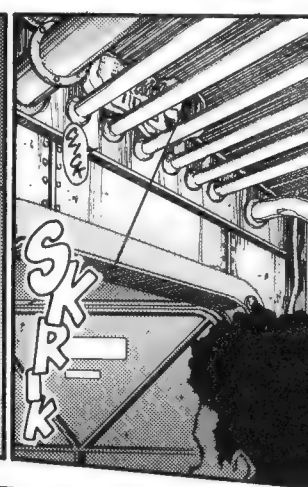
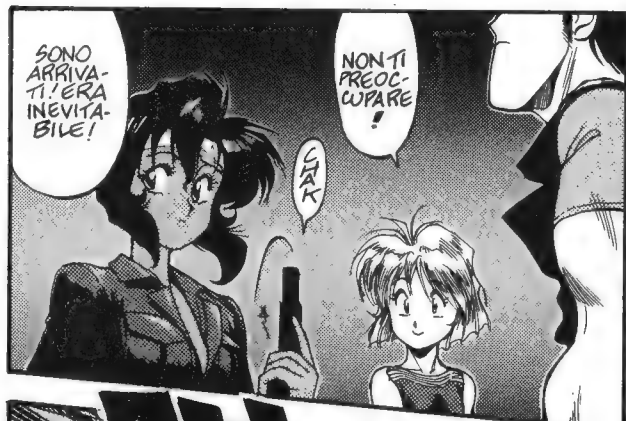
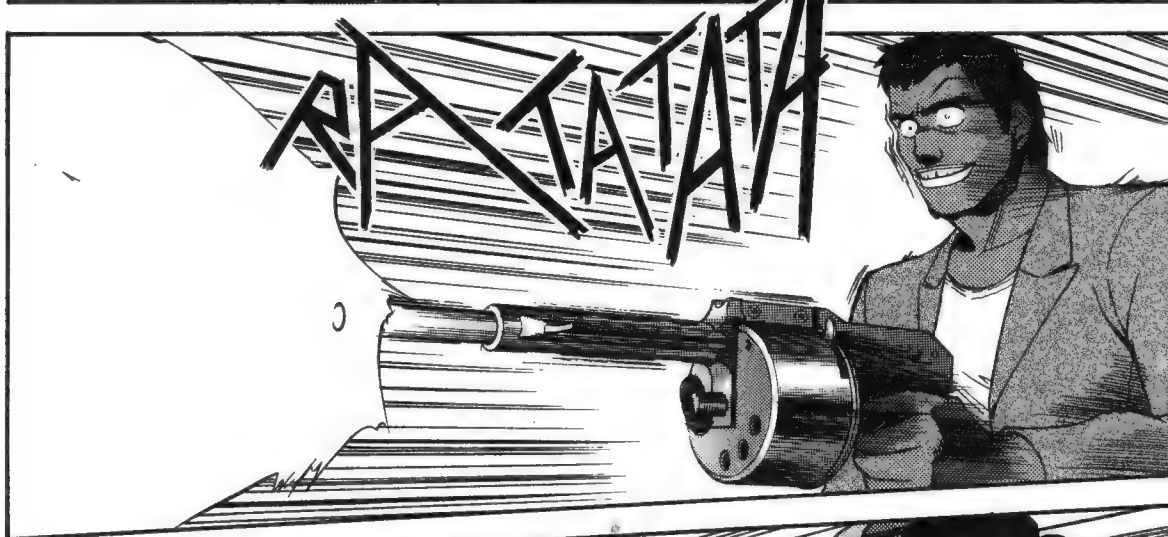
...HO RAGGIUNTO L'AUTOTRENO CHE ERA PARTITO PRECEDENTEMENTE, CARICANDOLA DI NUOVO... POI SONO ENTRATO NEL DEPOSITO DEI CONTAINER AL PORTO...
AVREI VOLUTO FARTI I COMPLIMENTI...

* RICORDATE, NEL NUMERO SCORSO? KB

!!
SONO ARRIVATI! ERA INEVITABILE!
NON TI PREOCCUPARE!
CIAK
HO INSTALLATO UNA TRAPPOLA!
SKRIK
YATTA!

UGH!
GAH! AH... UGH!
NON MUOVE-TEVI!
SWAP
LASCIA-TE I FUCILI!
PRE-STO!
MAY, RACCOGLI I FUCILI!
MERDA!
HOP-LÀ!
RALLY! LÀ DIE-TRO!!
CO...?!

RPTATATA
DUMF
SWISS

QUANDO SEI CADUTO A TERRA SEI STATO COLPITO ALLO STOMACO DAL GANCIO DELLA GRU...
UGH...

ORA NOVE SLUG* CALIBRO DODICI TI HANNO CENTRATO IN PIENO...
QUEL GIUBBOTTO ANTIPROIETTILE È STRANAMENTE RESISTENTE, PER CUI...
HMMM...
...IMMAGINO CHE TU STIA SOFFRENDO MOLTO, CON TUTTO QUEL PESO CHE TI STRINGE IL BUSTO...
* PALLOTTOLA PER FUCILI DA CACCIA A PALLINI DI PIOMBO.
TI LIBERERÒ DA QUESTA SOFFERENZA!
SWAA

COSA?!
NON... NON SOTTOVALUTARMI!
UGH...
UH...
THUD
AH!
NON MUOVERTI!

EHI, BIONDINA! DA'UN'OCCHIATA!
SE PREMI IL GRILLETTO, AMMAZZO LA TUA AMICA!
AVANTI, DA'QUA!

CLICK
AH...
BANG
UGH!
TUNK
TUNK
TUNK
BABANG
SWAP
BANG
AAGH!
BABANG

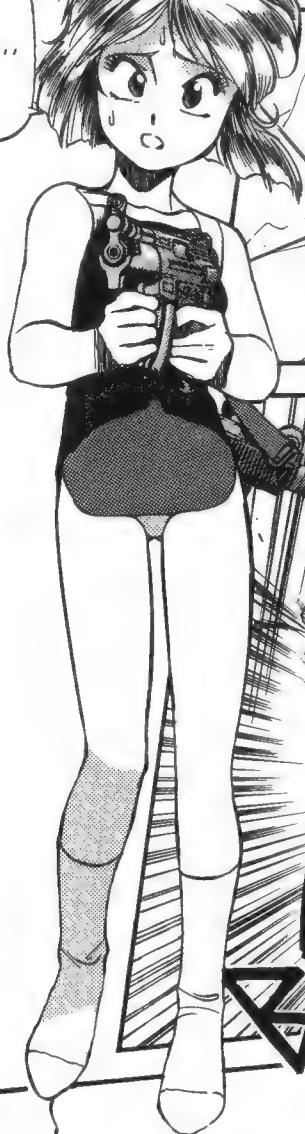
MAY! SPARA!
RATATTA
OOGHA!!
OH... UH...
I...IO...
OAAAAAH!!
KRANG

IDIOTA!
KLING
SNOK
QUESTA E`UNA LAMA DA LANCIO!
RATTLE

HM!!
SWISS
GRAY!

ADDIO!
CHAK

CASPITA...
PANT
PANT
PANT

PANT
QUELLO È UN REVOLVER A ROTAZIONE...

IMMAGINO CHE TU RIESCA A MALAPENA A RIMANERE IN PIEDI, DOPO ESSERE STATA COLPITA DA UNO SLUG, GIUSTO!?
ALLORA ANCHE TU INDOSSAVI IL CORPETTO ANTIPROIETTILE...

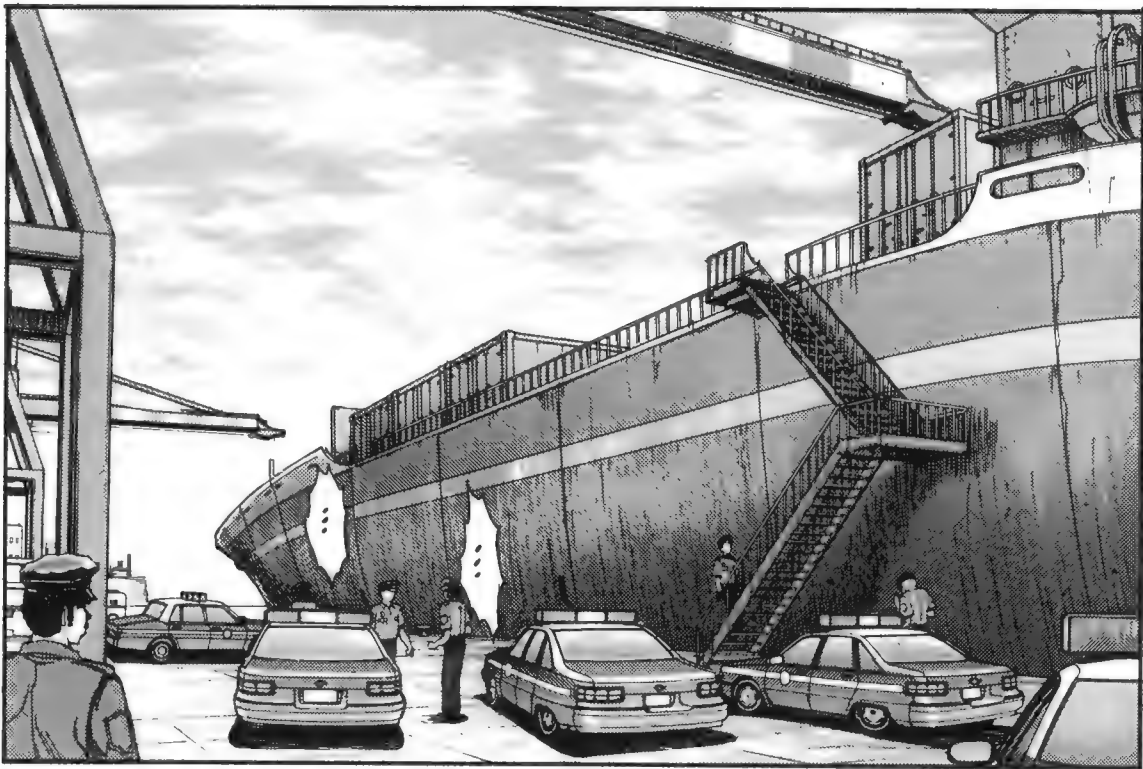
DOVREBBE ESSERE RIMASTA UNA PALLOTTOLA A FIANCO DELLA CAMERA DI CARICAMENTO...
BANG BANG
BANG
BANG
UOH!
PANT
YAAH!
SWAP
KACINK

BANG BANG BANG
BANG BANG BANG
BANG
CLICK
SWAP
CHAK
FLIP
THUD

QUESTO E' L'ULTIMO AVVERTIMENTO!
LASCIA LA PISTOLA!
PANT
PANT
PANT
...OGNI VOLTA... CHE IL BRACCIO DESTRO MI FA MALE ...QUELLO CHE MI HAI PORTATO VIA TU... FACCIO UN SOGNO...
...VEDO TE... CON BRACCIA E GAMBE AMPUTATE... COMPLETAMENTE INERME... MENTRE IO TI USO A MIO PIACIMENTO...
RALLY VINCENT ...
...LO SAI CHE TI AMO!
BANG
BANG
BANG
CHUP

THUMP

POTEVI ANCHE FUGGIRE MENTRE STAVO LOTTANDO CON GRAY...
...CREDO CHE TI SIA SDEBITATA NEI MIEI CONFRONTI...
NE HO TUTTA L'INTENZIONE!
RIUSCIRAI A FUGGIRE?
SEMBRA CHE FINALMENTE SIANO ARRIVATI I POLIZIOTTI!
RALLY!
SBRIGHIAMOCI!
GLI SPARI PROVENGONO DA QUELLA PARTE! DAL PIANO INFERIORE!
TAP TAP TAP
...HAI RAGIONE!
SE UNA CACCIATRICE DI TAGLIE AVESSE UN DEBITO CON UN CORRIERE NON POTREBBE CONTINUARE A FARE IL SUO LAVORO!
AH AH...

GUN SMITH CATS - CONTINUA

Ehilà, amici! Che ne dite di un concentrato di lettere e domande per smaltire finalmente un po' di corrispondenza arretrata? Due sono i tormentoni degli ultimi mesi: ***Sailor Moon*** *e* ***Oltre la porta****.*

«Voglio fondare un **Sailor Moon fan club** nella mia classe!» *scrive* ***Elisa*** *di Ventimiglia.* «Tutte noi seguiamo giornalmente le gesta della bionda eroina e delle sue amiche, soffrendo delle sconfitte ed esultando per le vittorie. Vogliamo però sapere i nomi originali delle nostre sfortunate beniamine e, se possibile, conoscere le eventuali censure apportate dalla Fininvest. Una mia compagna di classe, Valeria, vuole sapere se **Sailor Moon** si metterà con Milord (una storia d'amore all'orizzonte?) e se Rea avrà qualche speranza con l'apprendista del tempio. Valeria (2) vuole invece sapere quante puntate durerà ancora l'anime e quante serie hanno dedicato a **Sailor Moon** (la Fininvest le ha già acquistate?). Liala, infine, è curiosa di conoscere quante arriveranno a essere le Sailor combattenti.» *Se ci segui con costanza, cara Elisa, avrai già potuto leggere l'enciclopedico dossier che abbiamo presentato nello scorso numero. I tuoi interrogativi dovrebbero quindi essere stati soddisfatti (o almeno in parte). Se sono le storie d'amore tra i protagonisti a entusiasmarti, devi sapere che l'originale versione a fumetti è particolarmente attenta alla love story tra Bunny e Milord! Sempre in tema di 'guerriere che vestono alla marinaretta', ne approfittiamo per salutare* ***Chiara Biondini*** *di Castellarano (RE),* ***Alessia Bucci*** *di Roma e* ***Valentina Montagnani*** *di Piombino (LI). Estratte a caso dal mucchio di lettere indirizzate a* ***Kappa,*** *le tre ragazze invocano la pubblicazione del fumetto di* ***Sailor Moon****. Se date un occhio alle edicole, vi accorgerete che le eroine di Naoko Takeuchi godono già di un mensile tutto loro! Con un tempismo senza precedenti (almeno per la Star Comics) abbiamo studiato una nuova formula editoriale, chiuso il contratto con la casa editrice giapponese e confezionato il primo numero del Sailor-magazine: oltre al manga (nomi italo-nipponici, ma storia assolutamente originale e senza censure!) abbiamo scelto le più belle illustrazioni dell'autrice da inserire nella parte a colori del giornalino! Abbiamo cercato di rendere fruibile il mensile di* ***Sailor Moon*** *anche da un pubblico di giovanissimi (6-12 anni) che solitamente non trova nulla da leggere in edicola: questo non significa comunque che un appassionato non possa leggerlo e collezionarlo! A meno che non voglia rinunciare ai deliziosi posterini che regaliamo in ogni numero! Tornando alla serie animata (e con questo chiudiamo la parentesi su* ***Sailor Moon****), se le repliche attualmente in programmazione daranno i risultati sperati, a settembre potremo gustarci anche* ***Sailor Moon R****.*

DISEGNO DEL MESE: 3x3 OCCHI
L'AUTORE DEL MESE:MARISTELLA PANOZZO

E ora passiamo alla strana missiva di ***Cinzia Zonta*** *di Bassano (VI) che ci scrive:* «Che storia! Ma siete proprio voi quei 'Kappa boys' che rispondono alle varie lettere nei giornalini che compro sempre? Fino a oggi non riuscivo a capire tutti i mangofili che vi scrivono mese dopo mese: in fondo non siete mica gli autori dei manga che pubblicate! Io non sono solita dare molto peso ai curatori di una testata - che giudico estranei al fumetto in sé - e ho sempre sbagliato. Da oggi il vostro nome sarà sempre letto con simpatia e un bel sorriso. Ieri sono stata a Treviso Comix e ho avuto la fortuna di incontrare Keiko Sakisaka e di farmi autografare **Oltre la porta**. Be'... complimenti! Ho potuto leggerlo (e apprezzarlo) solo oggi e ho scoperto che siete voi gli artefici di tale capolavoro! Complimenti ancora anche a Keiko, che deve essere una ragazza meravigliosa. Mi sento un po' imbarazzata perché vi ho sempre ignorati, mentre adesso... vorrei addirittura conoscervi! Un bacione ad Andrea, Massimiliano e Barbara da una nuova amica!». *Felici di avere una amica in più, cara Cinzia, specialmente quando gentile e simpatica come te. Può sembrarti strano, ma condividiamo in più punti quanto da te espresso nella lettera. A volte è per noi imbarazzante autografare gli albi che produciamo, dal momento che ci limitiamo a scegliere cosa pubblicare in Italia e come presentarlo nel migliore dei modi. Il nostro lavoro è delicato e importante, ma dovrebbe forse rimanere maggiormente nell'ombra. E' però importante avere un buon rapporto con i lettori perché il successo di un albo dipende essenzialmente dalla risposta del pubblico. Valutare gli umori degli appassionati, confrontarsi con loro, divertirsi insieme è per noi fondamentale. Scrivere le storie di* ***Oltre la porta*** *è stato nello stesso tempo stimolante e gratificante. Le proiezioni sulle vendite sembrano buone, abbiamo raccolto commenti positivi dal pubblico e dalla stampa e qualche editore straniero si è fatto avanti per acquistare i diritti per la pubblicazione del volume. Se i dati raccolti dovessero essere confermati, metteremo sicuramente in cantiere un nuovo speciale. Altre quattro storie di natura intimista e introspettiva, ambientate in quell'albergo 'ai confini della realtà' che alcuni di voi hanno già individuato (dal vero) nella nostra bella penisola.*

«Ero convinta che certe belle storie d'amore si potessero trovare solo nei manga,» *scrive* ***Cristina*** *di Mantova* «ma alcune racenti produzioni italiane mi

hanno fatto ricredere. Ho letto **Oltre la porta** e ho provato brividi inaspettati. Storie misteriose che escono dai soliti binari, ma situazioni e sentimenti che ognuno di noi può provare. Le stesse emozioni le ho provate con *Piera degli spiriti*, la storia di "Dinamite" che avevate consigliato di leggere. A proposito: il mensile in questione esce per una casa editrice a voi concorrente, eppure mi sembra che ci sia un grande feeling tra i Kappa boys e alcuni disegnatori di "Dinamite" (non potete negarlo, alle fiere vi si vede sempre insieme). Si tratta di amicizia o qualcosa di nuovo sta per nascere?» *E' incredibile. I nostri lettori potrebbero essere assunti come spie da qualche grossa multinazionale. Ci scrivono preoccupati (o complici) non appena ci vedono entrare nello stand della Marvel Italia, quando ci sorprendono a parlare con Luigi "Granata Press" Bernardi o quando - come in questo caso - facciamo comunella con la gang di "Dinamite". Per chi osserva l'ambiente del fumetto dal di fuori può sembrare strano che collaboratori di case editrici in concorrenza possano essere amici. Fortunatamente non è sempre così. Bologna è una città molto ricettiva per quanto riguarda i fumetti: si può dire che il centro focale dell'attività editoriale italiana sia proprio nel cuore dell'Emilia Romagna. Vivendo a Bologna e lavorando nei fumetti è normale per noi aver collezionato illustri amicizie. Abbiamo lavorato per anni a contatto con editor e disegnatori italiani e ancora oggi ci frequentiamo nel tempo libero. Alla tua domanda (amicizia o lavoro?) optiamo quindi per la prima ipotesi. Questo, naturalmente, non significa che un giorno non finiremo a lavorare insieme...*

«Sono un lettore di **Gon**, di Masashi Tanaka, apparso nella collana **Storie di Kappa**. Il fumetto mi è talmente piaciuto che, letto il terzo numero, non ho perso tempo e ho chiesto alla Star Comics i due arretrati. Sono purtroppo mesi che attendo inutilmente che esca in edicola il quarto numero di **Gon** come prometteva il promo in terza di copertina del terzo volume. Ma allora, quando uscirà? Non posso richiederlo alla vostra casa editrice? Attendo una risposta, o meglio, la pubblicazione immediata del quarto volume.» *La richiesta di **Carlo Tonnarelli** di Ancona è del tutto legittima. Anche noi vorremmo pubblicare le nuove avventure del piccolo e pestifero dinosauro di Masashi Tanaka, ma dovremo pazientare ancora un po'. Devi infatti sapere che il bravissimo autore è ultimamente a corto di idee e il volume che tu aspetti con impazienza non è ancora uscito in Giappone. **Gon** ha raggiunto un successo così clamoroso in patria e in Occidente, che Tanaka non vuole rischiare il proprio nome con storie banali o affrettate. Come dargli torto? Non demordiamo, comunque: Kodansha ci ha confermato che entro qualche mese sarà pronto! Non appena lo riceveremo, ne daremo pubblico annuncio e, naturalmente, provvederemo a inserirlo nella collana **Storie di Kappa**.*

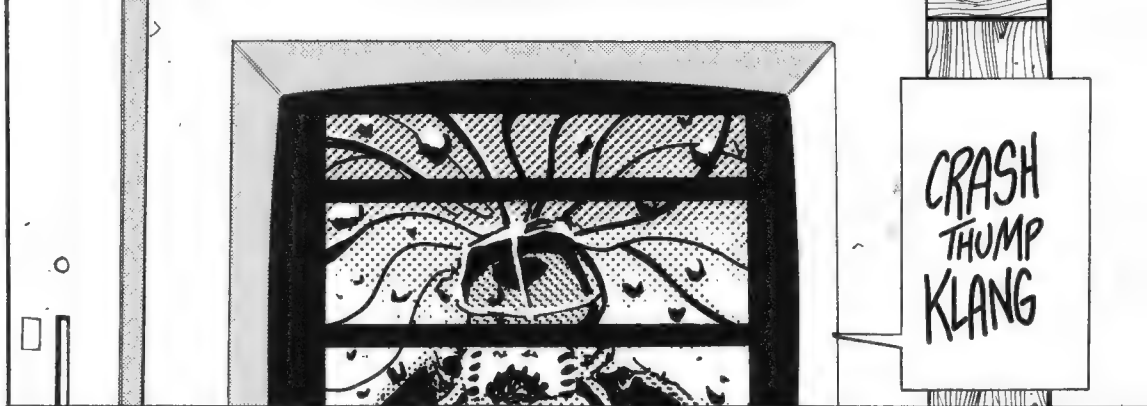
*E ora qualche saluto. Iniziamo con due ragazzi che ci seguono spesso nei vari Kappa tour e che abbiamo incontrato anche alla Libreria Rizzoli per la presentazione di **Oltre la porta**. Non credevano che ci saremmo ricordati di loro, né che avremmo pubblicato i loro nomi su queste pagine. Per il gusto di sorprenderli incoriamo un grande CIAO a **Luca Pescarini** e **Andrea Moretti**, entrambi di Serravalle (FE). **Barbara De Min** (o Shirll Meirdrow, se preferite) ci scrive da Tai di Cadore (BL) una lunghissima lettera dalle atmosfere chiaramente fantasy. Se la tua calligrafia fosse stata impreziosita da meno grazie, cara Barbara, saremmo riusciti a decifrarla sicuramente meglio. Sappiamo comunque che ti piacerebbe che qualcuno si cimentasse nell'ardua impresa di comprendere il tuo pensiero. Invitiamo così tutti i nostri lettori a scriverti al seguente indirizzo: Barbara De Min, via Cortina 59, 32040 Tai di Cadore (BL). **Marcello Greggio** fa parte della cosiddetta 'maggioranza silenziosa' che ha sopportato le scelte di mercato sulla programmazione della ex-amata **Kappa Magazine**. **Gun Smith Cats** è troppo sacrificato e **Oh mia Dea** non basta a giustificare il prezzo di copertina? Be', il sommario dei prossimi sei mesi (che sveliamo su Mondo Star Comics) dovrebbe bastarti per ritrattare la tua posizione. Se così non fosse, possiamo aggiungere un ulteriore asso nella manica per la primavera/estate 1996. Su queste pagine ospiteremo un racconto a fumetti del sommo Ryoichi "Crying Freeman" Ikegami. Una short story inedita su cui preferiamo mantenere ancora il massimo riserbo (eh eh...).*

*Firenze by night. Il primo aprile un gruppetto di ragazzi sono stati in gita scolastica e, tra una mattata e l'altra, hanno pensato bene di spedirci una romantica cartolina. **Enrico Bussi**, **Alessandro Galvanetti** e **Davide Cernic** di Vicenza chiedono in cambio di leggere i propri nomi sullle nostre pubblicazioni. Eccovi accontentati, ma la prossima volta raccontateci nel dettaglio quali cose "pazze e insensate" avete combinato... siamo terribilmente curiosi!*

Kappa boys

I NOSTRI ARRETRATI

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni potete scrivere direttamente alle Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG) effettuando il pagamento anticipato con vaglia postale, aggiungendo lire 4.000 di contributo spese di spedizione. Non si fanno spedizioni in contrassegno. Specificate a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che desiderate.

• **KAPPA MAGAZINE** dal nr. 1 al 35	(lire 5.000 cad.)
Speciali KAPPA dal nr. 1 al 3	(lire 5.000 cad.)
• **STARLIGHT**	
Orange Road dal nr. 1 al 25	(lire 3.200 cad.)
Sesame Street dal nr. 26 al 30	(lire 3.200 cad.)
Rough nn. 1 e 2	(lire 3.200)
• **NEVERLAND**	
Video Girl Ai dal nr. 1 al 16	(lire 3.200 cad.)
Video Girl Ai nr. 17	(lire 3.500)
Video Girl Len dal nr. 18 al 20	(lire 3.200 cad.)
Georgie dal nr21 al 26	(lire 3.200 cad.)
• **ACTION**	
Le bizzarre avventure di JoJo dal nr. 1 al 19	(lire 3.400 cad.)
• **TECHNO**	
Guyver dal nr. 1 al 13	(lire 3.000 cad.)
• **YOUNG**	
3x3 Occhi dal nr. 1 all'8	(lire 4.500 cad.)
Il mensile del fantastico dal nr. 9 al 12	(lire 4.500 cad.)•
• **MITICO**	
Speciali nn.. 1 e 2	(lire 5.000 cad.)
Lupin III dal nr. 1 al 12	(lire 4.500 cad.)
• **STORIE DI KAPPA**	
Gon dal nr 1 al 3	(lire 5.000 cad.)
Orion nn.. 1 e 2	(lire 5.000 cad.)
Memorie (volume unico)	(lire 10.000)
Oltre la porta (volume unico)	(lire 5.000)
Takeru nn. 1 e 3	(lire 7.000 cad.)
Takeru nr. 2	(lire 6.000)
Takeru nr. 4	(lire 8.000)
Appleseed nr. 1	(lire 10.000)
Street Fighter II nr. 1	(lire 8.000)

"ZETA" NIRVANA di Otomo e Okada

AAAH! CARO !

URGH!

QUALCUNO CHIAMI LA SQUADRA DI SOCCORSO!

SIGNORINA HARUKO!

ABBIA CURA LEI DI MIO MARITO...

NONNETTO!

HHH
DOOR

OH...MIA CARA MOGLIE...
SI...SI-GNORA!

UUEEEE

HARUKO!

SREEK
CHAK
SONO VENUTO A SALVARTI, HARUKO!

MAEDA! INSEGUILA, PRESTO!
COSA?

ATTRAVERSATA LA GALLERIA C'È IL MARE! PRESTO, INSEGUI LA SIGNORA!

KLANG
WHIRRR
TWIRRL

SKREE
AAH!
RRHMB
WHIBBLE
AAAH!
MIO DIO!
HO FAME...
DANNA-ZIONE! CI VUOLE INCORPO-RARE!
LO SPOR-TELLO NON SI APRE PIU'!
COSA?!

CHAK CHAK
CO-CO-COSA STA SUCCEDENDO ?!
AAH! AIUTO!

BIP
LOG IN
ECCOCI!
E' COLLEGATO?!

MI SENTI, RAGAZZA?
ZZRRR

DEVI DISTRUGGERE IL CHIP NUCLEARE!
PER FERMARE QUEL RIMBECILLITO BISOGNA DISTRUGGERGLI IL CERVELLO!
DO-DO-DOV'E...?!

SI MUOVE IN CONTINUAZIONE!
CRAK
AAH!
ORA SI TROVA SULLA PARTE POSTERIORE! TI FAREMO SAPERE QUAL E' IL PUNTO PRECISO! SBRIGATI!
MA... COME POSSO FARE ... A DISTRUGGERLO!?

LA BOMBOLA DELL'OSSIGENO... USA QUESTA!

UH... SIGH... SOB...
DAMMI UNA MANO, MAEDA!

SONO RIUSCITA A LIBERARMI!

BLINK

COSA... MA E' ASSURDO...

NON POSSIAMO FARE NULLA!
ORMAI E' COMPLETAMENTE FUORI CONTROLLO!

SGUILL
STU-THU-THUD
GRAB
FARÒ VEDERE IL MARE AL NON-NETTO...
IMBE-CILLE! SMETTI-LA! SEI PAZZA?!

DOV'E'?! DOVE SI TROVA IL CHIP NUCLEARE?!
PROVA UN PO' PIU' A SINISTRA! A SINISTRA!
QUESTO?
WRROOOO
DEVE ANDARE AL MARE...
FERMA, DEFICIENTE!
LA PREGO, SIGNORA!!
KTON

WHMM
TAP
SDRUSH
GWROOO

KLANK
KLING

SKRRRR
SPLASH

WHNNN ...BIP

CE L'AB-BIAMO FATTA!

TUMP

WHRD

SSSH SSSH

OH... MOGLIE CARA...

...CIAO, CARO... SENTO CHE ORMAI... IO...

SI FACCIA FORZA, SIGNORA!
AAH!

...GIÀ... MA SO CHE POTREMO... RIVEDERCI...
...MOLTO... PRESTO... BZZZZT...

ZZZKT
WHUP
NO! NON-NETTO! RESISTI!
CERTO... CREDO ANCH'IO CHE CI POTREMO RIVEDERE PRESTO...
NON-NETTO! NO! NON FARE COSÌ!
MIAU!
MIAO?
NON TI PREOCCUPARE! ANCHE SE È MOLTO DEBOLE LE SUE CONDIZIONI NON SONO GRAVI...

RRHMM
OKAY!
EHM...
AH... EH...
205号
TAKARAZAWA
ERI SVEGLIO NONNETTO?
SONO VENUTA SOLTANTO A PORTARTI I FIORI... ANDRÒ VIA SUBITO...

IO... AL... AL MARE... IO...
VOLEVI ANDARE AL MARE, VERO? HO SAPUTO CHE ERA UN LUOGO DI FELICI RICORDI PER TE E TUA MOGLIE...
ECCO LA FOTO! CONTENTO?
OOH...
FRA POCO... MIA MOGLIE VERRÀ A PRENDERMI...
NONNETTO... NON DIRE COSÌ... TU... TU...
...DEVI PENSARE A TORNARE IN SALUTE... CERCA DI RIMETTERTI... E VEDRAI CHE UN GIORNO ANDREMO AL MARE TUTTI ASSIEME...
...IO ANDRÒ AL MARE... CON MIA MOGLIE...

RUMBLE
RUMBLE

IL TERREMOTO!
CRASH
OH, DIO... COSA SUCCEDE ADESSO?!

E' LEI... E' VENUTA A PRENDERMI... HHH...

MIAO!

CARA MOGLIETTINA!

RUMBLE
SCUSA SE TI HO FATTO ASPETTARE TANTO, CARO, MA NON MI SONO ANCORA ABITUATA A PORTARE IN GIRO TUTTE QUESTE COSE... PESANO UN SACCO, SAI?
PATROCINIO DEL GRUPPO

CHE ASPETTIAMO, ANCORA? IL MARE CI ATTENDE, CARO!
...AMEN!
RUMBLE
UN MOSTRO!
AAAH!
ZED-FINE

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE
ANIME

Anno IV - Numero 36 - Inserto

Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1bis/1 06080 Bosco (PG) Direttore Responsabile Giovanni Bovini Redazione Andrea Baricordi Massimiliano De Giovanni Andrea Pietroni Barbara Rossi Hanno collaborato: Cedric Littardi, Monica Piovan, Filippo Sandri, Simone Stanzani, Keiko Ichiguchi

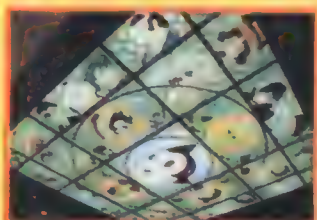
giovedì 15 giugno 1995

Artista per caso, accademico per vocazione: le difficili scelte di Osamu Tezuka

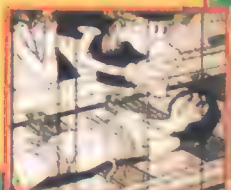
Un medico alla corte dei manga

Il museo dei manga

nella città di Takarazuka, nei pressi di Tokyo, è stato creato «The Osamu Tezuka Manga Museum».

TOKYO - Nel 1994 a Takarazuka, città adottiva di Osamu Tezuka, è nato un museo dedicato alle sue opere, innalzando così i suoi fumetti a forma d'arte. Il museo prevede una mostra permanente che lo introduce come autore e un'altra che, a rotazione, presenta i suoi lavori. L'allestimento fa ricorso a scenografie, sale video e attrezzature che consentono ai visitatori di conoscere le sue opere in modo divertente.

SERVIZIO A PAGINA 116

A sei anni dalla scomparsa del grande maestro giapponese ripercorriamo le tappe fondamentali della sua vita grazie a un viaggio che esula per una volta dalla sua carriera di artista. Un uomo come Tezuka, ancora oggi nel cuore delle vecchie e nuove generazioni, ha deciso di dedicarsi al fumetto e all'animazione quasi per caso, contribuendo alla nascita del moderno cartooning giapponese grazie alle sue molte esperienze di vita. Un saggio di Monica Piovan che pubblichiamo con grande piacere su queste pagine.

Qui a fianco alcune immagini a testimonianza della carriera di Osamu Tezuka, un uomo che non si limitò all'animazione commerciale, ma che sperimentò tecniche nuove in molte sue produzioni animate, alcune delle quali vinsero festival internazionali di animazione.
Partendo dall'immagine in alto a sinistra, Story of a street corner (1962), Memory (1964), Legend of the forest (1987), Drop (1965), Jumping (1984), Broken down film (1985).

VITTORIA!

...e finalmente sappiamo chi ha vinto il Concorso per Giovani Autori di Fumetto! Non una, ma bensì SEI opere di ragazzi e ragazze italiane hanno vinto un premio speciale istituito dalla giuria di "Afternoon", la rivista della Kodansha che pubblica *Oh, mia Dea!*, *Gun Smith Cats*, *Seraphic Feather*, *Compiler* e *Assembler 0X*! I loro lavori non saranno pubblicati in quanto non si sono classificati ai primissimi posti della classifica (e anche perché impaginati all'italiana), ma hanno vinto comunque una sommetta in denaro tutt'altro che disprezzabile. Nell'attesa che i responsabili di Kodansha si facciano vivi con loro di persona per la premiazione vera e propria, noi vi diciamo chi sono e cosa hanno fatto. Avete visto? Partecipate tutti al nuovo concorso di Kappa Magazine (le regole sono sul numero scorso) e non ve ne pentirete! Kappa boys

GOBLINK di Gianluca Medaglia

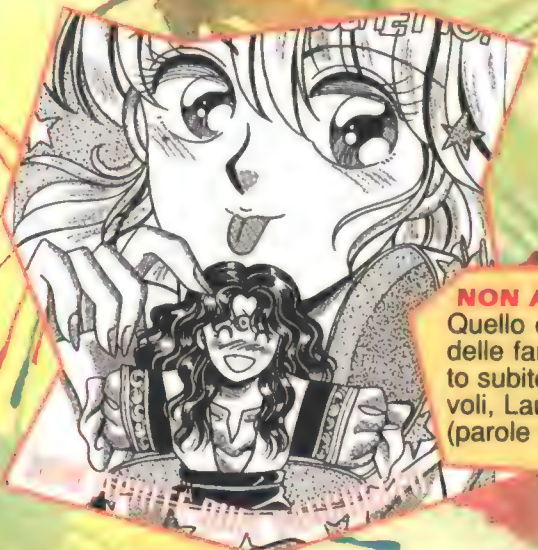
La graffitara di Gianluca sembra aver interessato molto la giuria di "Afternoon", a cui è piaciuto soprattutto il tema trattato: graffiti che prendono vita, inseguimenti e stranezze varie. Anche lo stile di disegno ha avuto i suoi apprezzamenti. Bravo Gianluca: continua così!

SIRENA di Elena Liberati

L'affascinante uomo-bomba di Elena ha colpito molto la giuria grazie alla virtuosa interpretazione grafica, che prende spunto sia dal fumetto per ragazze che dal manga 'nero'. Ottima anche la storia: breve, dinamica, e con un colpo di scena finale mozzafiato. Vai così, Elena!

IL GHIGNO DEL DIAVOLO di Aldino Rossi
L'elegante horror di Aldino è piaciuto parecchio per lo stile di disegno e la gradevole tecnica di chiaroscuro che - contrariamente alla sua giovane età - lo fa sembrare un autore già navigato. Buona fortuna per la sicura carriera, Aldino!

IL LADRO di Massimiliano Baj e Sauro Quaglia
Incuriosita dall'impaginazione estremamente libera della tavola (piuttosto insolita per il Giappone) e dalla tecnica grafica davvero particolare, la giuria del concorso non ha esitato un solo attimo a premiare il ladro-esorcista del duo Baj/Quaglia. Siamo certi che sentiremo ancora parlare di voi, ragazzi!

TEARS di Alberto Furlan e Andrea Uderzo
I vampiri sono l'ultima moda del fumetto nipponico, e dato che la storia e il disegno di *Tears* ha coinvolto tutti - oltre che a parlare degli amati esseri dai canini appuntiti - il duo Furlan/Uderzo ha avuto la sua bella fetta di meritata gloria. Forza così, ragazzi: siete sulla strada giusta!

NON APRITE QUEL PACCHETTO di Laura Atzei
Quello di Laura è un nome già conosciuto nel mondo delle fanzine italiane. La giuria di "Afternoon" ha notato subito le sue qualità: oltre a scrivere racconti gradevoli, Laura sforna veri e propri... manga creati in Italia (parole di Kodansha!). Prepara le valigie, Laura!

OSAMU TEZUKA
IL PAPA' DEI MANGA

di Monica Piovan

Il Giappone aveva scelto per lui un appellativo inconsueto: in simili circostanze si sarebbe usato il termine sensei (maestro), ma in considerazione dell'unicità del suo ruolo nel mondo dei manga si era ricorsi a Kamisana (dio): Tezuka Osamu, manga no kamisana, "Tezuka Osamu, dio del fumetto".

Venne a mancare il 9 febbraio 1989 e noi lo vogliamo ricordare non attraverso i suoi lavori e le sue incontestabili innovazioni, che furono d'altra parte fondamentali per lo sviluppo del fumetto in Giappone (vedi Kappa Magazine nr.29), ma attraverso alcune note biografiche che ci aiutano a delineare, più che l'artista, la persona di Tezuka Osamu. Le informazioni ottenute sono frutto sia di una nostra personale ricerca su materiale in lingua originale, sia della nostra intervista a Kotoru Minoru (producer della casa di produzione fondata dallo stesso Tezuka nel 1971, e manager dell'artista per più di sette anni, raccolta il 22 settembre 1994 presso gli studi della Tezuka Production di Tokyo).

*A fianco, **Astroboy**. © Tezuka Production*

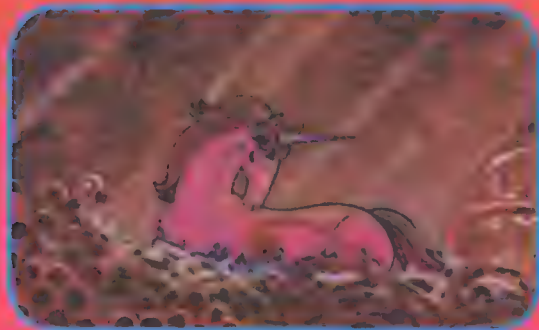
*Sopra, il protagonista di **Hi No Tori Ai No Cosmozone**. Sotto, **Black Jack**. © Tezuka Production*

Nato il 3 novembre 1928 a Toyonaka, Osaka, Tezuka Osamu fu allevato in una città poco distante, Takarazuka. Questa città, dal 25 aprile 1994, è sede di un museo a lui dedicato. Vi si ospita una mostra permanente sull'attività dell'autore e manifestazioni a rotazione che approfondiscono particolari aspetti dei suoi lavori con l'ausilio di stazioni informatiche che permettono l'interazione con i visitatori; la città è inoltre sede di origine della compagnia teatrale di rivista femminile creatrice di un genere che dalla città prende il nome: una particolarità di questo teatro è quella di essere composto da sole attrici che interpretano anche ruoli maschili.

Primogenito di una famiglia culturalmente molto aperta, Tezuka aveva un fratello di nome Hirishi e una sorellina di nome Minako che sembra essergli stata affettiva-

Sopra, due immagini del piccolo **Astroboy**.
© Tezuka Production

mente molto legata, restandogli spesso accanto, durante l'infanzia, in qualsiasi cosa egli facesse.
Il padre, Tezuka Yutaka, figlio di un avvocato , era un impiegato della "Sumitono Metalli"; la madre, Fumiko, era figlia di un militare, e tra i suoi antenati troviamo anche un ninja di nome Hattori Hanzo. Il bisnonno paterno, medico, sarà tra i protagonisti di un manga di Osamu del 1981, Hidamari no Ki (Un albero al sole), ambientato nell'ultimo periodo dello shogunato Tokugawa (1603-1868), periodo di chiusura politica del Giappone nei confronti del mondo occidentale, che Tezuka vuole rievocare attraverso vite di gente comune sepolta e dimenticata dalla storia dei 'potenti'. Lungo questo asse storico primario se ne sviluppa poi un altro relativo alla storia della medicina il Giappone, ed è qui che appare come protagonista il bisnonno di Tezuka. Un po' modificato dall'immagine dell'autore, il dr. Ryoan (l'antenato di Tezuka) ci viene descritto come una persona semplice, amante del divertimento, spesso sprovvista di soluzioni ai vari problemi della vita quotidiana ma pienamente cosciente delle proprie responsabilità come specialista di medicina occidentale.

Sotto, due immagini tratte da **Unico**.
© Tezuka Production

店頭予約締切日
2月19日㈮
ビデオ未発売の幻の2話を加え、待望の
全26話LD(レーザーディスク)セットで登場!
※詳しくは店頭告知にて。
ふしぎなメルモ

Sopra, una locandina pubblicitaria del Laser Disc di **Fushigina Melmo**, in Italia **I bon bon magici di Lilli**.
© Tezuka Production

Pur tentando una ferrea disciplina, la famiglia di Tezuka Osamu coltivava molteplici interessi: il padre era particolarmente attratto dalla fotografia e dal cinema, e la sua consorte sembra essere stata una convinta ammiratrice del

teatro Takarazawa. Sin dall'infanzia Tezuka amava disegnare e collezionare insetti, tanto che più tardi decise di includere l'ideogramma mushi (insetto) nel suo nome d'arte: amava appassionatamente ogni genere di lettura: romanzi, libri di scienza, libri di storia, libri che richiedevano una certa concentrazione e che leggeva indistintamente con voracità; ciò gli permise di arricchire in modo straordinario il suo multiforme bagaglio culturale.

Sopra due immagini di ***Astroboy****.*
Sotto, ***Atlas***
© Tezuka Production

I fumetti che accompagnarono la sua infanzia e che il padre, appassionato egli stesso del genere, non mancava di comprare (presso Nakamura shoten, una libreria di Tokyo, circoscrizione di Asakusa, dove si producevano e vendevano manga per bambini), erano i Nakamura manga, gli allora famosi *Norakuro* di Tagawa Shiho, *Tanku Tankuro* di Sakamoto Gajo, *Fukuchan* di Yokoyama Ryuichi e i comics americani.

Walt Disney viene ricordato da Tezuka soprattutto per i suoi film d'animazione; nel suo libro intitolato **Tezuka Osamu Rando** c'è un paragrafo, intitolato Walt Disney Manga Eiga no Oja (Walt Disney, il re del disegno animato), dove l'autore ricorda come guardasse i film di Disney con ammirazione, dicendo a se stesso come gli sarebbe piaciuto un giorno riuscire a fare qualcosa di altrettanto affascinante. Nella stessa sede egli ricorda di aver avuto il primo incontro con il mondo di Disney quando

Sopra, un'immagine di ***Ribbon No Kishi****,*
in Italia La principessa Zaffiro*.*
© Tezuka Production

era in seconda elementare; ricevuto poi in regalo dal padre un proiettore, tra i tanti film che aveva raccolto per vedere e rivedere con il nuovo appararecchio c'era anche Mickey no Tosshin Reisha (Mickey's choo choo, 1929).

Il piccolo Tezuka pensava che Disney fosse perfettamente in grado di capire e interpretare cose del mondo dei bambini che generalmente gli adulti non possono intendere; diversamente da ciò che può rappresentare un insegnante comprensivo nei confronti delle esigenze

dei bambini, Disney era più che altro un buon compagno che strizzava loro l'occhio.

Divenuto più grande ed esperto in materia, Tezuka saprà vedere nel 'movimento circolare' delle immagini l'aspetto più affascinante dei film di animazione di Disney, la caratteristica che consentiva all'immagine una seducente fluidità; scoprì insomma che il segreto della bellezza delle immagini dei disegni animati di Disney risiedeva nella forma circolare e sferica che era stata scelta come base su cui sviluppare i vari personaggi, dai più semplici come Mickey Mouse e Donald Duck a quelli più complessi di Biancaneve e i sette nani. Tezuka incontrò personalmente Walt Disney durante un suo viaggio a New York nel 1964; fu un incontro fortuito, cominciato da una timida autopresentazione di Tezuka e culminato in un entusiastico invito di Disney presso i propri studi non appena realizzò che Tezuka era l'autore di Astroboy, presentato in America l'anno precedente e dallo stesso Disney ampiamente lodato. «Un racconto di scienza estremamente interessante», era stato il commento dell'americano; «D'ora in avanti i bambini guarderanno verso lo spazio. Anch'io pensavo di farne uno del genere».

*In questa pagina, quattro immagini di **Mittsu Mega Toru**.*
*In alto a sinistra, **Astroboy**.*
© Tezuka Production

Nel 1945 Tezuka si iscrisse alla facoltà di medicina dell'università di Osaka; a causa della carenza di medici militari e insegnanti nei territori occupati, durante la guerra l'università fu trasformata in via straordinaria in una sezione di addestramento per medici militari. Uno dei motivi per cui Tezuka decise di intraprendere gli studi di medicina è costituito da un fatto ben preciso accaduto quand'egli era studente alle scuole medie: di costituzione debole, Tezuka era entrato a far parte della palestra dove si allenavano i ragazzi meno dotati fisicamente quando, a causa di una grave infezione batteriologica contratta alle braccia, fu quasi sul punto di dover subire l'amputazione di entrambe.

Fortunatamente un eccellente medico lo aiutò a guarire evitando il ricorso a quel drastico intervento, e da quella esperienza vissuta in prima persona scaturì il desiderio di diventare medico per aiutare a sua volta altre persone, come quel medico aveva aiutato lui.

Si narra che durante il periodo universitario Tezuka disegnasse manga di nascosto nell'aula e che all'ospedale dell'università le infermiere lo coprissero nelle sue presunte presenze come assistente. Sempre al periodo universitario risale l'incontro di Tezuka, in qualità di attore, con il teatro, ambiente che aveva già avuto modo di amare ampiamente abitando egli a Takarazuka ed essendo la madre un'appassionata ammiratrice di quel genere teatrale.

Disinvolto frequentatore degli spettacoli di Takarazuka, ma anche di teatro No e Kabuki, sarebbe stato in futuro influenzato dal genere nel suo lavoro di fumettista: Ribon no Kishi (La principessa Zaffiro, 1953) è l'opera in cui trova abbondantemente espressione il suo interesse per il teatro Takarazawa, essendo l'eroina una donna che si trova ad agire per lungo tempo in panni maschili.

In questa pagina, cinque immagini di ***Unico.***
© Tezuka Production

Non appena si iscrisse all'università Tezuka entrò a far parte del gruppo teatrale della stessa e nel maggio del 1946, in occasione dell'inaugurazione della festa della cultura della facoltà di medicina, si tenne una rappresentazione realizzata in collaborazione con un'altra università di Osaka alla quale anche Tezuka partecipò. Fu presente in un altro paio di rappresentazioni, non solo come attore ma anche come fumettista, illustrando la storia che si sarebbe narrata nello spettacolo. L'ultima sua apparizione sul palcoscenico fu nel 1947 con *Delitto e castigo* di F'Edor Dostoevskij.

Tezuka si laureò nel 1952 e si specializzò nel 1961 con uno 'Studio al microscopio elettronico della struttura della membrana delle cellule seminali eteromorfe'; non fu facile per lui scegliere quale professione intraprendere dopo

Unico. © Tezua Production

Astroboy.
© Tezuka Production

l'università, se quella del medico o del fumettista, e mentre era smarrito nell'indecisione gli arrivarono concrete proposte di alcuni giornali che gli chiesero di pubblicare il suo materiale.
Dunque, nella difficoltà di prendere una decisione, fu la sorte a fare il primo passo: dal 4 gennaio 1946 incominciò ad apparire nell'edizione del Kansai « dello Shokokumin Shinbun» (oggi Mainichi shogakusei shinbun, una rivista per ragazzi, **Machan no Nokkicho**. La serie riscosse popolarità e l'iniziale progetto di serializzarla per un mese vide un'estensione di ben tre mesi e la commercializzazione di una bambolina di legno di Machan.
Successivamente Tezuka stabilì nuovi contatti con altri giornali ('Hallo manga', della Ikueishuppan, diretto da Sakai Shichima) per disegnare altre strisce: il fumetto di Tezuka era nato. Qualche anno più tardi, e precisamente nel giugno del 1961, Tezuka Osamu, insieme con Sakamoto Yusaku, Yamamoto Eiichi, Hirigawa Kazuyuki e Watanabo Chikako, fondò la casa di produzione di film d'animazione Tezuka Osamu Production, con sede a Tokyo nel distretto di Nerima, circoscrizione di Fujimidai, in un edificio a due piani appena costruito. Un po' alla volta si aggiunsero veterani dell'animazione come Konno Shuji, Suggi Gibasuro, Ishii Motoaki e Nakamura Kazuko, dando formalmente vita nel dicembre dello stesso anno alla società per azioni Mushi Production.
L'ideogramma scelto per il nome della compagnia è lo stesso che Tezuka aveva eletto per il suo nome d'arte (mushi-insetto), e che riferito a persone può assumere il senso di scherzoso appellativo, nella fattispecie rivolto ai membri dello studio, si voleva così simpaticamente indicarli come dei fanatici dei fumetti (manga no mushi) e fanatici dell'animazione (anime no mushi).
Il primo prodotto uscito dalla neonata casa di produzione fu il mediometraggio **Aru Machikado no Monogatari**, completato nel settembre del 1962; la Mushi Production, all'inizio, contava sugli sforzi di quattro, cinque persone, ma nel corso di dieci anni si ingrandì talmente da doversi avvalere dell'aiuto di centinaia di collaboratori.
Uno studio con quattrocento o cinquecento addetti non poteva andare avanti solo con i lavori di Tezuka, e quindi si videro costretti a produrre lavori anche di altri artisti; così facendo, però, ci si stava lentamente allontanando dall'obiettivo originario che aveva spinto Tezuka a creare la Mushi Production; in breve, non desiderava che lo spirito artistico dell'impresa si trasformasse in uno di tipo imprenditoriale.

*Sopra e sotto quattro immagini tratte da **Unico**. A sinistra, il piccolo **Astroboy**.*
©Tezuka Production

Quindi, restio com'era a scendere a compromessi, prima che la Mushi Production fallisse, creò nel 1971 un nuovo studio di produzione d'animzione, la Tezuka Production, tutt'ora a Tokyo.
La carriera di Tezuka si dipana lungo quarantuno anni di ininterrotta attività: 150.000 tavole, 380 volumi di cui 340 sono in circolazione in Giappone.
Da buon giapponese quale

*Sopra e a fianco alcune immagini di **Hi no Tori Al no Cosmozone**. Più sotto e in alto a destra, **Astroboy**. © Tezuka Prodiction*

era, Tezuka non praticava alcuna religione in particolare; troviamo comunque molti punti in comune tra la visione del mondo buddista (che più che religione dovremmo definire una terapia dello spirito) e quella di Tezuka. Tale convergenza di pensiero è particolarmente ben rappresentata in **Hi no Tori** (1954), dove però forte è l'interrogativo metafisico; la sua visione morale di Budda (1972) è invece più asciutta e problematica.
Affini sono per esempio il profondo odio che Tezuka nutriva nei confronti dell'egoismo, dell'assolutismo e verso uno degli assunti canonici su cui si fonda il Buddismo, ovvero quello della negazione del "s6", l'assenza di principi permanenti che relativizza di conseguenza ogni aspetto della vita. Affini sono inoltre il sentimento di disponibilità e dedizione nei confronti 'dell'altro' manifestati da Tezuka e la 'compassione' buddista, una della principali virtù attraverso le quali si può raggiungere la redenzione.
Anche se all'inizio del presente articolo si era detto che avremmo ricordato Tezuka evitando di parlare del suo lavoro, come si è visto non abbiamo potuto mantere integra la promessa, impossibile com'è scindere la 'persona' di Tezuka Osamu 'dall'artista'. Tezuka teneva in altissima considerazione ogni singola opera che disegnava, poiché esisteva un'inscindibile relazione tra il suo lavoro e una continua ricerca personale del senso della vita e dell'esistenza.
Aveva sempre un'immensa mole di lavoro da seguire; si fermava in studio senza rientrare a casa per quattro, cinque giorni la settimana, o magari lo faceva a notte fonda, ma non si tratteneva molto tempo fuori da questi due ambienti... e poi, il giorno successivo, di nuovo al lavoro.
Sposato e con tre figli, adorava frequentare cinema, teatro, sale da concerto, ecc. Svaghi che si concedeva non tanto per evadere dal lavoro quanto invece per ricavarne nuove ispirazioni. Niente Karaoke, non attratto dalla bottiglia, gli piaceva viaggiare, visitare posti nuovi per trarne stimoli da investire nei suoi manga: si recò anche in Italia, nel 1986, per prepararsi alla realizzazione di **Seisho** (La Bibbia). In quell'occasione, ovviamente, visitò il Vaticano e la Cappella Sistina.

Riusciva a seguire instancabilmente sia l'animazione che il fumetto: pochi sono stati come lui in grado di ottenere risultati positivi in entrambi i media, occupandosi di ogni signolo momento: la creazione dei personaggi, l'ambientazione, la storia, ecc. Amava l'animazione al punto che in un' intervista dichiarò che nel disegno in movimento leggeva qualcosa di erotico: gli piaceva moltissimo la metamorfosi e adorava conferire il movimento ai personaggi che aveva creato nei fumetti; gli piaceva farlo da sé.
«Manga honsai, anime koibito» usava dire, che tradotto alle lettera significa il manga è la vera moglie, l'animazione è l'amante, e Koibitowa okanewa kakaru, poiché per l'animazione, dove sono necessarie sofisticate apparecchiature e collaboratori, sono richiesti molti soldi... proprio come per avere un'amante! (Kotoku Minoru).

DISEGNI
OOOOO
STORIA
O
ANIMAZIONI
OOOO
REGIA
OOO
COLONNA SONORA
OO
VERSIONE ITALIANA
OOOO

Bentornati al nostro consueto appuntamento con il mercato dell'animazione nipponica in Italia dopo l'assenza giustificata (dal ricco dossier su **Sailor Moon**) dello scorso numero. I titoli di cui ho intenzione di parlarvi in questo appuntamento sicuramente vi risulteranno un po' datati, ma penso che meritino comunque di essere presi in esame, anche se con un po' di ritardo. Iniziamo con il fantasy classico allo stato puro, e cioé con **La Leggenda di Lemnear** (Yamato Series OAV, 50', L. 39.900). Animazioni veramente ottime, e lo stesso dicasi per il charachter design: peccato però che il tutto venga applicato a una storia a dir poco banale. Sicuramente alla realizzare di questo progetto gli autori avevano ben presenti il bellissimo film d'animazione *Heavy Metal* e l'altrettanto bello *Arzac*, fumetto del notissimo quanto bravissimo Mœbius. Non a caso Lemnear (che ricorda anche nell'abbigliamento succinto la protagonista dell'episodio disegnato da Mœbius in *Heavy Metal*), cavalca una specie di enorme dinosauro volante. Tirando le somme, l'OAV risulta un ottimo prodotto del suo tempo, il 1989, quando la pura azione bastava di per sé a creare un prodotto vendibilissimo. **Un film basato sulle belle immagini.**

Molto curato dal punto di vista della storia è invece **La leggenda di Arslan - parte 1** (Manga nr. 11, 60', L. 29.900). La storia è una vera e propria epopea basata sulla lotta per il potere in un pianeta extraterrestre chiamato Atrophena. Qui gli abitanti vivono in un medioevo del tutto simile a quello terrestre, anche se le culture araba e indiana si miscelano alla perfezione con la cultura occidentale (restando comunque ben distinguibili).

L'arabeggiante regno di Palsia deve difendersi dai nordici invasori Lusitani. Grazie a un tradimento il regno di Palsia cade. L'unico che può risollevare le sorti del regno è il principe Arslan, che intraprende un lungo viaggio per raccogliere attorno a sé un gruppo di coraggiosi e poter così riconquistare la sua terra perduta. Il livello d'animazione è buono e anche il charachter design è di alto livello. **Una gradevole saga fantasy.**

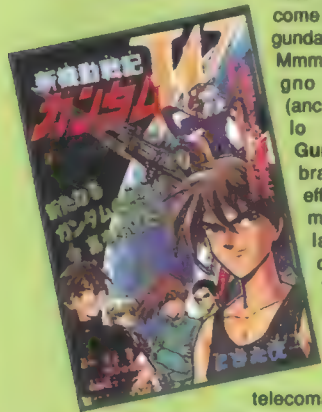
Per concludere vorrei ritagliare un piccolo spazio per parlare anche di **Patlabor** (Yamato Series OAV Vol 1, 2 e 3, 60', L. 29.900 - la serie non è ancora conclusa), disponibile già da diversi mesi. Il prodotto risulta essere caratterizzato da una animazione standard di tipo seriale di discreto livello, con qualche colpo decisamente spettacolare. La storia, una fusione fra il genere robotico e quello poliziesco, presenta un modo diverso di concepire la robotizzazione della società: qui i robot sono macchinari al servizio dell'uomo, esattamente come i trattori o le automobili. Il concetto stesso di robot viene ridimensionato, e anche per questo motivo i veri protagonisti della storia sono un gruppo di esseri umani che formano una pattuglia di polizia, con i loro grandi e piccoli problemi che raramente escono dal quotidiano.

Standard di serie TV con spunti interessanti.

Barbara Rossi

DISEGNI
OOOO
STORIA
OOOO
ANIMAZIONI
OOO
REGIA
OOO
COLONNA SONORA
OOO
VERSIONE ITALIANA
OOOO

OOOOO OTTIMO OOOO BUONO OOO SUFFICIENTE OO SCARSO O INSUFFICIENTE

La Rubrika del KAPPA

Bastaaaaa! Ne hanno fatto un altro! Mi sta venendo l'allergia da mobile suit, ormai! Si chiama **Shin Kido Senki Gundam W (wing)**, è l'ultimo nato in casa Sunrise e si propone come il 'nuovo inizio' delle saghe gundamiche. Dobbiamo credergli? Mmm... Vediamo un po': il disegno è un po' meno infantile (anche se non c'entra un cetriolo con quello del primo **Gundam**), i mobile suit sembrano mobile suit a tutti gli effetti - senza assomigliare a mulini a vento o canguri - e la storia sembra partire con premesse di 'guerra vera'. Io non mi pronuncio. Vedremo cosa dicono i nippo-spettatori, che ormai stanno decretando a colpi di telecomando la conclusione di una serie di serie (sorry) televisive. Il vecchio **Gundam** ha messo in gioco parecchio la sua popolarità, ultimamente: sarà in grado di riscattarsi? Chiediamocelo. Fatto? Okay, allora diamo un'occhiata a cosa combina un altro punto fermo dei nippofili: nonno Godzilla. Ebbene sì, siamo giunti al settimo film della nuova edizione del lucertolone più amato e temuto del mondo, titolato questa volta **Gojira tai Destroyer**, in cui pare proprio che il nostro scaglioso amico... tirerà le cuoia! In un momento in cui per 'creare l'evento' bisogna necessariamente far schiattare i personaggi principali (un minuto di silenzio per la zia May dell'*Uomo Ragno* e per quel tarallo di *Superman* che è già resuscitato), anche illo dovrà andare sottoterra. Il simpatico Destroyer non è mai apparso come mostro nei vecchi film della serie, ma è la risposta moderna al dispositivo ideato nel primo film per distruggere Godzilla. Ce la farà davvero o il tutto si risolverà nella classica manovra pubblicitaria? In questo caso speriamo di sì: non vogliamo brandelli di lucertola gigante sparsi per mezzo mondo, vero? *Che se deve fa' pe' campà?* Morire!

Non si sa bene come mai, ma ogni volta che si parla di Godzilla salta fuori qualcosa su Masamune Shirow. Che siano parenti anche loro? Ma andiamo con ordine. Ultimi ritocchi al film di **Squadra Speciale Ghost**, che si presenterà al pubblico in attesa già da parecchi mesi con un character design dei personaggi che probabilmente non soddisferà i più: leggermente più realistico di quello del fumetto, ma leggermente meno gradevole. Ma probabilmente la trama avvinghierà gli amanti del genere, li triturerà, e li sputerà fuori, tremanti e sconvolti dal cyberpunkismo imperante. Nel frattempo, invece di sfoderare il beneamato secondo volume di **Squadra Speciale Ghost**, il Masamune ha completato il primo volume della nuova serie di *Dominion*, la quale medesima se stessa in prima persona si chiama **Dominion Conflict 1**, e pur proseguendo con la sua vena demenzialotta, inizia col presentare un bel po' della tecnica finora riservata al manga di Motoko & amici, comprese le prime (yu-huu!) pagine a colori. Pensate che sia tutto qui, su Shirow? Sbagliato! Sempre per la Kodansha, invece di continuare **SSG** come tutti vorrebbero, il cyberfumettaro sta preparando un NUOVO manga. Alla domanda "Di cosa tratterà?" gli stessi redattori hanno risposto "Non ne ho la più pallida idea..."! Lasciatemi esprimere uno dei miei più sentiti *massepò*?

Vogliamo parlare un po' della mamma di **Sailor Moon**, visto il ricco dossier del mese scorso, visto l'uscita del rispettivo giornalino, visto il successo (e la nuova serie che sta per nascere: **Sailor Moon SS**... La prima sailor-nazi?), visto bla bla? Parliamone. La signorina Naoko Takeuchi, grazie alla popolarità delle sue personagge planetarie, sta diventando una delle fumettiste più ricche del Giappone, tanto da potersi permettere due Ferrari, una Porsche, due ville e coì via. Qualcuno ha calcolato che ormai abbia raggiunto 'quota Akira Toriyama' come introiti mensili, derivanti soprattutto dalla vendita dei diritti per pupazzetti, merchandising e roba simile. Il che vuol dire *very molto*. Ma, mi chiedo io, a che uopo (oh, ho detto una parola difficile, che bello! Aspetta che la ripeto: *uopo*) guadagnare tanto se poi i soldi non te li puoi godere? Toriyama non

VERAMENTE GAURRO!

[illegible]

Squadra Speciale Ghost ... Gojira tai Destroyer
© Sunrise Sotsu Agency TV Asahi ... Kodansha ©Toho

può uscire dal Giappone, la Takeuchi non può più smettere di sailor-creare... Mah! A proposito, apro un posito: cosa nasconde il trinomio Michitaka Kikuchi-Naoko Takeuchi-Kia Asamiya? Ve lo dico io. Michitaka Kikuchi (che ha trasposto in animazione tutti i fumetti di Kia Asamiya) ha lavorato alla serie animata di **Sailor Moon**. Per sdebitarsi con lui, Naoko Takeuchi ha creato i costumi di alcuni interessanti personaggi di **Assembler 0X** di Kia Asamiya. Direte voi: la Takeuchi è strabica, se per ricompensare Kikuchi ha collaborato con Asamiya! Dico io: ma dopo un anno che ve lo spiego fra le righe, non lo avete ancora capito che Kikuchi e Asamiya sono la stessa persona? E in più vi dico anche cosa ha fatto la Takeuchi per **Assembler 0X**. La follia asamiyana si manifesta ancora meglio quando, nel seguito di **Compiler**, appare un gruppo di ragazze combattenti: invece di rappresentare la Terra, Mercurio, Venere eccetera, le nuove eroine impersonano... i quartieri di Tokyo! E così ci troviamo Nerima Queen, Shinjuku Queen, Minato Queen, e così via... con i costumi disegnati dall'autrice di **Sailor Moon**! Pazzesko!

OTAKU 100%

E ora passiamo a un altro gruppetto di personaggi a noi molto noti e cari: le CLAMP e il loro **Rayearth**. Pochissimo tempo fa un rappresentante della Toho si è recato nello studio delle nostre fumettare con una solenne richiesta da parte della sua ditta: trattare i diritti di **Rayearth** per produrre un film *dal vivo*! Be', volete sapere cosa hanno risposto le donzelle? *Sì*, ma a patto che Hikaru, Fu e Umi combattano contro Godzilla! Il rappresentante della Toho si è alzato dalla poltrona, ha raccolto la sua ventiquattr'ore, ha salutato gentilmente, e non si è fatto più vedere! Tutti in coro: *massepò*? Di gaùrraggini ne avevo sentite, ma questa le batte tutte! Comunque, le simpatiche ragazzùole si stanno dando da fare parecchio, e dato che il successo di **Rayearth** (e di **Rayearth 2**, in pubblicazione ora in Giappone) sembra non essere bastato loro, stanno per annunciare la loro nuova serie... Ma quanto lavorano, 'ste donne?

Abbiamo visto che in Giappone c'è parecchio fermento, e verrebbe da chiedersi come mai noi in Italia siamo tanto stantii... Stantii? Hah! E chi l'ha detto? Alla schiera di autori italiani che pubblicano i loro fumetti per il Giappone (fra cui Igort, Palumbo e Iori) sta per aggiungersi anche Vanna Vinci, in lizza per lavorare a una nuova rivista per ragazze dai 15 ai 20 anni attualmente in progettazione alla Kodansha, rivista per la quale scriverà e disegnerà anche la nostra Keiko "Oltre la porta" Sakisaka!

Torniamo a parlare di **Gon**. Dopo aver risolto i cavilli contrattuali che impedivano la realizzazione di una versione animata del mangasauro (era utilizzato come logo di apertura dei programmi da una rete televisiva), finalmente la Kodansha ha dato il via alla fase di pre-produzione della serie. Sembra che per rimpolpare l'organico dei personaggi fissi (attualmente fermo a... uno) si stia progettando una serie di altri mangasaurotti, quali il papàgon, la mammagon, il fratellogon, la sorellagon, la fidanzatagon e così via. Aspettiamoci di tutto, di più!

E ora ne volete sapere una bella? Noi ci stiamo leggendo **Dragon Ball** impaginato alla giapponese... mentre in Giappone si stanno leggendo **Haoo** alla occidentale! La *rivista* in questione non è una pubblicazione sullo slang romanesco, bensì una rivista dedicata ai videogiochi contenente, fra l'altro, anche un fumetto con i balloon orizzontali, in modo da essere adattabili ai testi di tutto il mondo. Ma pensa te!

Concludo con l'annuncio che, dopo il videogame, il fumetto in due parti di Masaomi Kanzaki, il film a cartoni animati, il film dal vivo e la serie animata, II sta per generare altri figli: il primo è l'imprevisto seguito della saga disegnata da Masaomi Kanzaki (ora al volume 3), il secondo è l'inizio di una nuova serie a fumetti tratta dall'animazione televisiva... E qualcosa mi dice che entro breve ve li vedrete anche in Italia! Mazzancolle a tutti!

Il Kappa

IL TELEVISORE

© Sanjo/ Inada/ Shueisha

© Sanjo/ Inada/ Shueisha

E' il momento di parlare di una delle grandi novità della stagione televisiva 1995/96: **Dragon Quest** (in originale Dai no Dalboken). Il primo episodio della serie apre su di un cielo scuro, squarciato da lampi e riempito da frastornanti tuoni. La tempesta dirada presto in un orizzonte azzurro, che sovrasta un isolotto verde dal quale si stagliano tre rilievi montuosi che macchiano il tappeto vegetale. In questo 'piccolo Eden' facciamo la conoscenza del protagonista Dai, un ragazzino dai folti capelli neropece come i suoi occhi che non fa certo mistero della sua inesauribile carica e che a iniziativa può dare dei punti al predecessore **Dragon Ball.** Ma ecco avvicinarsi all'isolotto un'enorme imbarcazione: sul dorso di un mostro marino tutt'altro che spaventoso Dai raggiunge il veliero ,ignorando che a bordo troverà coloro che porteranno un profondo cambiamento nella sua esistenza. Il ragazzo non perde tempo e presenta gli incredibili abitanti -rape e granchi parlanti, serpenti dell'arcobaleno e altri indigeni- agli occhi increduli degli ospiti, che reagiscono inaspettatamente eliminando i compagni di Dai e rapendo la sua preziosa, pigolante mascotte. Alla luce degli avvenimenti il vecchio saggio-tubero consegna a Dai incredibili armi, conservate in fondo a una vecchia cassa per tanto tempo. Daisan parte per liberare il piccolo compagno, dotato di poteri che fanno gola a molti. Arrivato in città il giovane forestiero rimane molto colpito dalle usanze locali. In mezzo al grande via vai del mercato popolare riece poi a individuare una fanciulla che si confermerà essere uno dei rapitori... Questa serie, tratta dal manga di Kamui Fujiwara (probabilmente uno pseudonimo), ha sicuramente tutti gli ingredienti per divertire coloro che amano storie 'alla Torijama'. La trama, se confrontata con quella di **Dragon Ball,** è meno complessa, ma l'immediatezza dei dialoghi e il susseguirsi serrato degli avvenimenti sono comunque gli assi nella manica di **Dragon Quest**. L'anime ha così accentuato le caratterizzazioni strappa-sorriso rispetto al manga originale. L'animazione è ben curata e le musiche, pubblicate anche su numerosi CD in diverse versioni sono molto suggestive e non mancano di sottolineare lo scandirsi di gag *a go go*. E ora le note dolenti (e noi non stiamo a ricordarvi che anche questa serie può finire in fondo a un magazzino per chissà quanto tempo): le notizie che ci giungono, soffiate di corridoio sull'edizione italiana, sono ben poco incoraggianti. Tanto per capirci, il doppiaggio è stato affidato allo studio PV, che dopo i fasti di un tempo è ora famoso per far lavorare attori sconosciuti a prezzi inferiori alla normativa che regolamenta il mestiere di doppiatore. La voce di Dai sarà di un sedicente attore che ha già affondato personaggi potenzialmente di successo in varie serie e che ora si appresta a elargire la voce da perenne spot pubblicitario al protagonista di questo anime. In conclusione, a chi denigra Garbolino dicendo che è sempre la solita voce, diciamo che è meglio un Davide oggi che un Patrizio Prata domani, se vogliamo goderci almeno un'interpretazione decente che ci consoli di eventuali adattamenti. Non vi fanno vedere **City Hunter**? Ve lo raccontiamo noi! Sulla città sono calate le tenebre. Qualcuno, di nascosto, sta osservando le finestre di un palazzo... Ryo e il fedele socio sono alle prese con in nuovo caso: nel mirino di Hunter, però, non si agita la vittima predestinata, bensì una procace bellezza alle prese con esercizi ginnici. Oltre al sangue freddo Mr. Saeba dimostra così di possedere anche un'invidiabile carica sessuale, che darà vita all'eterno tormentone della serie. Quello che probabilmente non vedrete: nel primo episodio Ryo accarezza il fondoschiena a una cliente dopo avere cercato invano di dormire con lei, che lo crede morto per mano del cattivo di turno.

© Hojo/ Shueisha

Nicola Roffo

© Hojo/ Shueisha

MONDO STAR COMICS

luglio

AMERICA

STARMAGAZINE 58
Un esordio e un ritorno in grande stile! Arriva **Hellshock**, il capolavoro di un Jae Lee in forma smagliante, e si riaffacciano i **Next Men**, serial principe di John Byrne! **Grendel**, intanto, continua il cammino...

SPAWN & SAVAGE DRAGON 16
Inizia **Violator**, la miniserie di Alan Moore e Bart Sears... e per **Spawn** è meglio stare alla larga! In appendice, non perdetevi la conclusione di **Vanguard**!

IMAGE 21
La rivista che ha lanciato gli artisti della Image in Italia! Si continua alla grande con **Wetworks Cyberforce** e **Codename: Strykeforce**!

EXTREME 9
Seconda parte del crossover **Estrema Cautela**, con **Supreme**, **Team Youngblood**, **Brigade** e la prima apparizione completa dei **New Men**!

WILDC.A.T.S. 3
Tutti i successi della Wildstorm Productions, l'etichetta interna alla Image fondata da Jim Lee! Travis Charest, Scott Campbell, Troy Hubbs e Alex Garner vi invitano nell'elettrizzante mondo di **Stormwatch**!

MORTAL KOMBAT & BRUCE LEE 7
Una storia lunga ben 50 pagine per lo scontro finale tra i protagonisti di **Mortal Kombat** I e II!

mix - image universo - game

ITALIA

LAZARUS LEDD 25
Entriamo ufficialmente nel terzo anno di vita del nostro popolarissimo mensile dedicato all'avventura! Ora Larry conosce i suoi mandanti: cosa gli riserverà il futuro?

SPRAYLIZ 9
Luca Enoch continua a denunciare gli orrori che ci circondano attraverso le avventure di Liz, l'irrequieta graffitara del fumetto italiano!

OSSIAN 3
In un paesino di montagna si nascondono i figli di Connel, un fomoriano amico di **Ossian**. Sono dei sanguemisti e i fomoriani li cercano per educarli all'odio dei terrestri!

HAMMER 2
La caccia è incominciata! Helena Swan e Colter, a bordo del cargo **Hammer**, partono alla ricerca dei preziosi piani trafugati da Jed, destinazione Ganimede. Un numero straordinario by Vietti & Olivares!

azione - commmedia - mistico - fantascienza

HAMMER

Il fumetto popolare italiano si arricchisce di una nuova serie di fantascienza ideata da Giancarlo Olivares, Mario Rossi (Majo), Stefano Vietti, Gigi Simeoni (Sime) e Riccardo Borsoni! A dare il nome alla serie è l'astronave con cui i tre protagonisti solcano gli immensi spazi del nostro sistema solare, diverse centinaia di anni nel futuro. Il trio è formato da Helena, dal vecchio Colter e dall'impulsivo Swan... tre avventurieri con la straordinaria capacità di ficcarsi nei guai. Scenario delle loro peripezie saranno le colonie spaziali, ribellatesi al Governo Terrestre in nome dell'indipendenza. In questi avamposti troveremo corpi militari, affaristi senza scrupoli, ordini religiosi e varia umanità. Le storie saranno una rilettura in chiave fantascientifica dell'avventura classica, dal western al poliziesco.

Ogni mese una entusiasmante novità! Riprende la collaudatissima formula editoriale che ha reso **Kappa** il manga-magazine più venduto d'Italia! A luglio torna l'umorismo trascinante di Kia Asamiya in una recentissima serie a fumetti ancora in corso di pubblicazione: **Assembler OX**! Ormai stabilizzatesi sulla Terra, le due affascinanti aliene - che abbiamo avuto modo di apprezzare grazie a **Compiler** - vivono avventure sempre più demenziali in compagnia dei fratelli Nachi e Toshi! Ad agosto è poi la volta di **Calm Breaker**, una storia di Masatsugu Iwase che serializzeremo in due sole puntate! Prendete un'agenzia investigativa, condite il tutto con una ragazza dai super(?) poteri e un buffo robot gigante dalle forme tondeggianti: ecco pronto l'episodio pilota di una serie che sta per esplodere in Giappone! Anche il mese di ottobre sarà sorprendente! **Gundam** sì, **Gundam** no... i giudizi sono vari e contrastanti, ma quando si parla di **Super Deformed Gundam** il coro è unanime: divertentissimo! Una storia autoconclusiva che leggerete tutto d'un fiato, e che vede schierati molti dei mobile-suit ideati in questi anni dalla prolifica Sunrise! Una poetica storia natalizia di Satoshi Kon (con tanto di Babbo Natale!) per il numero dicembrino di **Kappa Magazine** e una partenza alla grande per il 1996: **World Apartment Horror**! Una storia di Katsuhiro "Akira" Otomo nata per il mondo del cinema che presenta elementi comici, horror e persino di denuncia sociale! Il manga (disegnato da Satoshi Kon) è ambientato in un appartamento occupato da immigrati clandestini braccati dalla yakuza, che cerca di buttarli fuori per poter vendere l'immobile. Le novità continuano anche sul versante editoriale: ampi servizi su Masakazu "Video Girl Ai" Katsura, Hirohiko "JoJo" Araki e tante nuove interviste... a cui potrete partecipare anche voi! E che premi con **Shikisho**, il grande concorso delle quattro stagioni!

GIAPPONE

KAPPA MAGAZINE 37
Assembler OX è la nuova serie di Kia Asamiya che ospitiamo sulla nostra rivista ammiraglia: un doppio episodio dalle tinte drammatiche che lascerà presto il posto all'umorismo più demenziale! Isao Takahata ci presenta ***Ponpoko*** e ci parla dell'animazione in Giappone!

STARLIGHT 34
Chi sono i due dolci bambini immortalati in quella vecchia fotografia? Ami e Keisuke dovrebbero saperlo, ma si odiano troppo per ricordare il passato. In questo numero di **Rough** vi aspetta una entusiasmante gara di nuoto: chi salirà sul podio?

NEVERLAND 28
Per quattro mesi il testimone passa a **Caro fratello**, una storia d'amore disegnata da Riyoko Ikeda. In un collegio femminile si intrecciano le storie di alcune ragazze alle prese con la vita.

ACTION 21
JoJo è alle prese con l'arcano della Temperanza, mentre facciamo la conoscenza degli stand dell'Imperatore e dell'Impiccato... e uno dei nostri amici **muore**!

TECHNO 15
Alkampfer viene risucchiato dal buco nero generato da Guyot, mentre all'interno della base Cripta scoppia il pandemonio! Tutti i superuomini sono in assetto da battaglia: **Guyver** è in prima linea!

MITICO 14
Direttamente dal Giappone tutte le news sul mondo di **Lupin III**: solo per voi le interviste agli animatori, tante curiosità e le anticipazioni sulle nuove produzioni animate! Un appuntamento mensile col fumetto, ma anche con l'informazione!

YOUNG 14
Prendete un dado e una matita: si gioca con **Aranthu**! Si inizia con quattro episodi di **3x3 Occhi**, mentre in **Seraphic Feather** Mazaku rimane vittima di un agguato. In **Rayearth**, infine, le ragazze pongono fine alla lotta... almeno per ora!

DRAGON BALL 7 e 8
Le ultime sfide del torneo Tenkaichi decretano il vincitore: Goku resiste fino all'ultimo, ma che possibilità avrà con i campioni di arti marziali? Due nuovi appuntamenti con il **quindicinale** di Akira Toriyama!

SAILORMOON 2
Entra in scena Ami, la combattente di Mercurio, che aiuterà **Sailormoon** a ostacolare i piani della crudele Berillia: a lei è dedicata anche la Carta d'Identità del mese! **E in regalo... una sorpresa!**

STREET FIGHTER II 2
Gli eroi dei videogame! Secondo appuntamento con la miniserie a colori di Masaomi "Xenon" Kanzaki: i combattenti più forti sono pronti alla sfida finale... chi sarà il migliore **Street Fighter**?

magazine - commedia - amore - azione - fanta-bio - classico - fantastico - umoristico - star-child - videogame

KARAOKE

A cura di **Andrea Pietroni**

THE GUYVER IMAGE ALBUM

Eccoci giunti a un nuovo appuntamento con Karaoke: questo mese volevo proporvi qualcosa di veramente particolare, intendo infatti proporvi la colonna sonora di un fumetto (?). Il CD in questione si intitola **The Guyver - Image Album** (codice: **TKCA-30275**) e come avrete sicuramente capito si tratta proprio di quel **Guyver** del quale leggete le avventure sulle pagine di **Techno**. Prima di passare alla descrizione dei brani contenuti, è forse meglio spiegare cosa si intende per *Image Album*: ebbene, in Giappone succede spesso che vengano prodotte colonne sonore originali che non fanno parte di programmi televisivi o film, create apposta per il solo mercato discografico. Questi *Image Album* vengono quindi realizzati per quei prodotti che non hanno o non possono avere una colonna sonora, quali fumetti o libri. Il CD contiene dieci brani (7 cantati e 3 strumentali) per la durata complessiva di 40 minuti e 34 secondi. Creatore e supervisore della realizzazione è lo stesso Takaya Yoshiki già autore e disegnatore del fumetto, mentre le musiche e gli arrangiamenti sono di Eiji Kawamura e tutti i testi sono scritti da Yuuji Hayami. I brani contenuti sono dedicati ai vari personaggi della serie e sono adatti a essere ascoltati proprio mentre si legge il fumetto: riescono perfettamente a rendere l'atmosfera, soprattutto nei momenti caratterizzati dalla *suspense* narrativa o mentre Guyver affronta gli zoanoidi. Di sicuro effetto il tema di Cronos (**We're Cronos**, brano 3), molto cupo e realizzato storpiando elettronicamente la voce del cantante, così da fare sembrare il pezzo cantato da uno zoanoide. Ritmati e poco riconducibili a un genere musicale definito i temi di Guyver III (**Yaboo no Kooya** Il deserto dell'ambizione, brano 4) e Aptom (**Last hunter**, brano 7), ma comunque orecchiabili e d'atmosfera. Tre sono invece le canzoni melodiche dedicate ai personaggi umani: il tema di Mizuki (**Chisana Inori**, Una piccola preghiera, brano 1), il tema di Murakami (**Tabibito wa Hitori**, Il viaggiatore solitario, brano 5) e il tema di Sho (**Hohoemi o Eien ni**, Sorriso per l'eternità, brano 10); sono canzoni che sia nei testi che nella musica esprimono lo stato d'animo dei protagonisti. La canzone più coinvolgente del disco (anche se forse è quella meno particolare dal punto di vista musicale) è **Guyver!! Moo Hitori no Ore o** (Guyver!! Sono ancora un uomo, brano 8). Come si può notare dal testo (che potete leggere a fianco), riassume in poche frasi lo spirito del protagonista. Nonostante Guyver sia una macchina da guerra e di distruzione, possiede ancora un animo umano (il corpo e l'anima di Sho) pronto ad affiorare nei momenti difficili per riportarlo alla realtà di un'umanità che sembra persa. Per concludere, consiglierei l'acquisto del CD a tutti i fan di **Guyver** e di ascoltarlo mentre leggete le sue avventure: e vi assicuro che sarete soddisfatti.

© Yoshiki Takaya/Tokuma Shoten/Japan Record

GUYVER!! MOO HITORI NO ORE

Composizione e arrangiamento: Eiji Kawamura - Testo: Yuuji Hayami - Interprete: Katsumi Yamaura

Kokoro ga kishimu ikarini unaru/Michie no osore tachikitte/Hitorikiri demo tatakaerusa/Itoshii omoi mamorutame/Hitowayowai ikimonojanai/Donnatokimo kujikewashinai/Muneno hokori honooto moyasunara/Oo Guyver jikuuokoete todoke konokoe/Oo Guyver mabayuihikarihanate tobidase/Yami o saki orewa yobu Guyver moohitori no oreo/Kokoro ga tagiru ikarini sakebu/ Sadame no omosa tachikitte/Hitorikiri demo tachiagarusa/ Kanashiiomoi iyasutame/Hitowayowai ikimonojanai/ Kurushikutemo taorewashinai/Asu no kiboo konotede tsukamitore/Oo Guyver harukanasoranihibike konokoe/Oo Guyver kagayakumiraimezase tatakae/Kazeosaki orewayobu Guyver moohitori no oreo/Oo Guyver jikuuokoete todoke konokoe/Oo Guyver mabayuih ikarihanate tobidase/ Yami o saki orewa yobu Guyver moohitori no oreo

GUYVER!! SONO ANCORA UN UOMO

Il cuore stride, ringhia per la rabbia/Spezzando la paura per l'ignoto/Ma tuttavia combatti da solo/Per proteggere i buoni sentimenti/L'uomo è debole ma non è un animale/Non è possibile scoraggiarlo in nessun momento/Se un ardente orgoglio brucia nel suo petto/Oh oh Guyver... Questa voce oltrepassa lo spazio tempo/Oh oh Guyver... Salta! Libera la tua sfavillante luce/Io ti invoco lacerando l'oscurità... Guyver sono ancora un uomo/Il cuore ribolle, grida dalla rabbia/Distruggendo il peso della sorte/Ma tuttavia ti rialzi con le tue sole forze/Per consolare da tristi ricordi/L'uomo è debole ma non è un animale/Non è possibile farlo cadere per nessuna sofferenza/Afferra con le tue mani la speranza dell' oggi/Oh oh Guyver... Questa voce echeggia distante nel cielo/Oh oh Guyver... Combatti per raggiungere un futuro luminoso/Io ti invoco lacerando il vento... Guyver sono ancora un uomo/Oh oh Guyver... Questa voce oltrepassa lo spazio tempo/Oh oh Guyver... Salta! Libera la tua sfavillante luce/Io ti invoco lacerando l'oscurità... Guyver sono ancora un uomo

SAILOR MOON
ESCE A GIUGNO IL MENSILE DELLE GUERRIERE CHE VESTONO ALLA MARINARETTA!
IL FUMETTO ORIGINALE E TANTE PAGINE A COLORI A SOLE 3.000 LIRE!
NEL PRIMO NUMERO UN POSTER IN REGALO!
LA COMBATTENTE CHE VESTE ALLA MARINARETTA
SAILOR MOON
1
MENSILE
GIUGNO '95
LIRE 3.000
IN REGALO:
SAILOR POSTER
KC
POTERE DEL CRISTALLO DI LUNA... VIENI A ME!
Sì, sono proprio Sailor Moon e vi aspetto tutti i mesi in edicola con le mie avventure a fumetti, tante curiosità, giochi e regali!